

Realitet og fiksjon bak samme sceneteppe

*En kartlegging av synergien mellom teknologi,
fjernsynsfiksjon og den estetiske opplevelsen*

André Jamal Ishak



EST4592 Tverrestetisk masteroppgave – Medievitenskap

Institutt for medier og kommunikasjon

UNIVERSITETET I OSLO

01.06.2013

Realitet og fiksjon bak samme sceneteppe

*En kartlegging av synergien mellom teknologi,
fjernsynsfiksjon og den estetiske opplevelsen*

© Forfatter: André Jamal Ishak

År: 2013

Tittel: Realitet og fiksjon bak samme sceneteppe

Forfatter: André Jamal Ishak

<http://www.duo.uio.no>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo

Sammendrag

I denne masteroppgaven ønsker jeg å undersøke hvordan synergieffekten mellom den teknologiske utviklingen og seriell fjernsynsfiksjon, og seernes opplevelser blir påvirket av disse. Jeg vil fokusere på et relativt bredt spekter av faktorer som jeg mener spiller inn på seernes opplevelser av seriebasert fjernsynsfiksjon. Jeg vil se på de strukturelle og teknologiske endringene som har forekommet internt i TV-bransjen, i tillegg til sekundære teknologiske nyvinninger som har påvirket samfunnet generelt, og da spesielt sosiale medier. I tillegg vil jeg se på selvrepresentasjon via sosiale medier, skuespillere som spiller rollen som seg selv, men også hvordan tv-serie produsenter utøver fiktiv selvrepresentasjon via sosiale medier av sine seriers karakterer i samspill med «vanlige» mennesker. Det er samspillet mellom alle disse faktorene og hvordan det påvirker seernes estetiske opplevelse av TV-serier jeg ønsker å undersøke.

Forord

Takk til veileder Liv Hausken for gode råd. Takk til min kjæreste Anja for uvurderlig hjelp.

Innholdsfortegnelse:

1. En Selvspillende start s.1
2. Fortellingen i fiksjonen s.12
3. Selvspill s.18
4. Stjerner og stjernestatus s.29
5. Stjerner og deres selvbiografiske image s.37
6. Opplevelsen s.45
7. Sjanger som opplevelsesguide s.51
8. Distribusjonen s.63
9. Nye arenaer for opplevelser og sosialisering s.71
10. Det totale økosystemet s.80
11. Litteraturliste s. 90

1: En selvspillende start

Denne oppgaven har tatt mange vendinger i løpet av skriveprosessen, og jeg har for alvor fått erfare hva som menes når det sies at "å skrive er å tenke". Jeg har skrevet denne innledningen og følgende kapitler – og en hel del kapitler som ble kuttet ut – om og om igjen. Og spesielt dette innledende kapitlet har blitt revidert, tilspisset, forkastet og skrevet på nytt om og om igjen. Mot slutten av oppgavens skriveprosess, og etter å ha lest veileders tilbakemelding på oppgavens førsteutkast fikk jeg en åpenbaring om at jeg egentlig ikke var nysgjerrig på det jeg trodde jeg var nysgjerrig på. Men for å best mulig beskrive oppgavens tema og hvor jeg vil med denne oppgaven velger jeg likevel nå starte med en utredning om hva det var som trigget skrivingen av denne oppgaven og de siste årenes tankeprosess som til slutt har ført til at oppgaven har den formen den har i dag.

1.2: Selvspill som idékatalysator

Denne oppgaven har fra sin spede start i prosjektskissestadiet båret arbeidstittelen "Curb your reality", et navn som spiller på TV-serien *Curb Your Enthusiasm*. Som arbeidstitler flest skal den fungere inspirerende, spørrende og avgrensende. Direkte oversatt betyr den "hold igjen/legg demper på din virkelighet". Ordet "reality" en liten peker mot et aspekt ved denne serien som noe av oppgavens fokus vil ligge på, nemlig selvspill og selvspillende skuespillere. Skuespillere som spiller roller basert på sitt eget offentlige image og biografi, eller roller basert på en idealisert representasjon av dem selv.

Grunnen til at oppgaven har tatt til seg arbeidstittel fra *Curb Your Enthusiasm* er at et tilbakeblikk på mitt første møte med – eller opplevelse av – denne serien var én av to hendelser som satte i gang tankeprosessen bak denne masteroppgaven. *Curb your enthusiasm* er en tv-serie jeg har lært meg å sette stor pris på, og her er nøkkelordet "lært". Årsaken til at jeg sier det er at den første gangen jeg så *Curb* var ikke en udelt positiv opplevelse. Det jeg visste om *Curb your enthusiasm* på forhånd var at en av

skaperne av Seinfeld, som jeg var og er stor fan av, nå hadde sin egen tv-serie. På bakgrunn av dette ble jeg naturligvis nysgjerrig, men mer enn dette visste jeg ikke. Jeg hadde ingen formening om sjanger eller stil, men etter alle årene med den relativt tradisjonelle situasjonskomedien Seinfeld satt jeg mest sannsynlig med en usagt antakelse om at det ville bli en ny situasjonskomedie i samme innpakning som den.

Curb Your Enthusiasm hadde en visuell stil som jeg i større grad assosierte med dokusåper og reality-serier enn komiserier. Denne stilen i kombinasjon med Larry David som "Larry David", ledsaget av andre skuespillere i rollene som seg selv og seriens basis rundt cringe-comedy¹ skapte en forvirring og et ubehag som gjorde at jeg ikke satte særlig stor pris på den ved første øyekast. Men ved et gjensyn av serien noen år senere så snudde det. Jeg kunne fortsatt føle forvirringen på kroppen, men nå i kombinasjon med en enorm fasinasjon for hele konseptet. Et konsept jeg i mellomtiden hadde blitt informert om av venner og bekjente, noe som gjorde at jeg nå var forberedt på hva og hvordan dette skulle oppleves som seer. Likevel har jeg båret med meg min første opplevelse av serien, og et gjensyn av serien i forelesningssalen på et masterkurs gjorde at jeg tenkte at dette må jeg skrive om.

Den andre faktoren som i kombinasjon med *Curb Your Enthusiasm* har fungert som katalysator for denne oppgaven er drama-komedie-serien, eller dramedy-serien² *Entourage*. Serien har en del fellestrekk med *Curb Your Enthusiasm*. Begge serier er i sjangre som slekter på situasjonskomedien, de produseres og distribueres begge av HBO, handlingene kretser rundt folk i underholdningsbransjen i Hollywood og deres dagligliv. I tillegg til dette spilles mange av rollene/karakterene av skuespillere som spiller roller basert på seg selv. Med andre ord: selvspillende skuespillere. Men det er en temmelig sentral forskjell, spesielt i denne sammenhengen, og det er hvordan bruken av selvspillet forekommer. *Entourage* benytter seg av et ensemble-cast som hovedkarakterer, og i motsetning til *Curb Your Enthusiasm* er det ingen selvspillende skuespillere blant disse karakterene.³ I *Entourage* er det bi-rollene som utfylles av

¹ En type komedie som basere seg på flauhet og pinlighet i ekstremt stor grad.

² Dramedy er en hybridsjanger bestående av drama og komedie. Hybridsjangre og dramedy vil drøftes grundigere senere i oppgaven.

³ Dette ensemblet og handlingen skal riktignok være løst basert på Mark Wahlberg, seriens produsent (og aktiv skuespiller og tidligere popstjerne), og hans tidlige erfaringer med livet i Hollywood. Jeg sier løst

selvspillende skuespillere. Cameos av kjendiser er for så vidt ingen stor nyhet, men i denne sammenhengen spiller de gjerne karakterer basert på seg selv som kan gå igjen over flere sesonger. Noen av de mest prominente er komikeren og skuespilleren Bob Saget, skuespilleren Edward Burns og sangeren Mandy Moore. Men den skuespilleren (og stjernen) som har spilt en rolle basert på seg selv over lengst sammenhengende tid (totalt 13 episoder fordelt på 2 sesonger) er Jamie-Lynn Sigler kjent fra TV-serien *The Sopranos*⁴.

Selv om de selvspillende bi-rollene jeg nevnte nå har bidratt til å øke min akademiske nysgjerrighet for *Entourage* så var det en annen karakter og skuespiller i en setting utenfor *Entourages* univers som bidro til at jeg ønsket å ta for meg *Entourage* i like stor grad som *Curb* i denne oppgaven. I utgangspunktet tenkte jeg at den forskjellige bruken av selvspillende skuespillere i *Curb* og *Entourage* hadde en så pass stor betydning for min opplevelse av seriene at *Entourage* ikke var like interessant. Dette var jeg sikker på helt til jeg hadde en relativt pinlig opplevelse knyttet til en skuespiller ved navn Seth Green som har vært innom *Entourage* i rollen som "Seth Green" noen ganger. Seth Green var gjest på det amerikanske talkshowet *The Daily Show* – i den virkelige verden, og jeg tok meg selv i å være negativt innstilt til ham som person. Årsaken til det demret for meg relativt fort, og årsaken var at "Seth Green" i *Entourage* på ingen måte er en sympatisk person. Det som hendte var altså at jeg ikke klarte jeg ikke skille mellom den fiktive versjonen av "Seth Green" slik han blir portrettert (av seg selv) i *Entourage*, og den virkelige Seth Green som gjest på *The Daily Show*. Det var da jeg forstod at her ligger det like mye interessant å ta tak i som i *Curb Your Enthusiasm*, om ikke mer.

1.3: Mye selvspill, men lite om det

Før jeg går videre med hva jeg skal undersøke kan det være greit å belyse noen punkt om hvorfor jeg i det hele tatt skal skrive en hel masteroppgave rundt dette temaet. Eller som en medstudent sa under et oppgaveskriveseminar:

basert fordi ingen av disse har vært popstjerner, ingen bærer hans navn og identitet, og han dukker opp med gjesteroller som seg selv flere ganger i løpet av serien.

⁴ *The Sopranos* var en dramaserie om livet i mafiaen i New Jersey som ble produsert fra 1999 til 2007. Serien ble på lik linje med *Curb Your Enthusiasm* og *Entourage* produsert og distribuert av HBO.

*"Hva er det som gjør at den oppgaven fortjener den plassen den vil ta opp på hylla på UB?"*⁵

Dette spørsmålet fikk meg til å søke etter litteratur på de mange tingene som samles under denne oppgavens tematiske paraply. I og med at disse to seriene inspirerte meg til å sette i gang med dette arbeidet så bestemte jeg meg for å se hva som har blitt skrevet om tv-seriene og om selvspillet i seriene.

I og med at *Curb Your Enthusiasm* er av og med (og om) Larry David, mannen bak *Seinfeld*, så er det naturlig at det har blitt skrevet en hel del sider om serien i det voksende feltet fjernsynsstudier. Med tanke på at både *Curb Your Enthusiasm* og *Entourage* er serier produsert av og for HBO, har så pass mye familielikheter så skulle en tro at det hadde blitt skrevet i alle fall halvparten så mye om *Entourage* som *Curb Your Enthusiasm*, men det er altså ikke tilfellet. I mine mange søketimer har jeg faktisk ikke snublet over en eneste artikkel om *Entourage*, langt mindre en bok. Bortsett fra en laget av HBO som er mer å anse som fan-merchandise med trivia o.l. De eneste gangene jeg har funnet noe om *Entourage* så har det vært i form av en oppramsing av serier som har gjort det godt på HBO.

Før jeg leste gjennom mye av det som har blitt skrevet om *Curb* var jeg i den tro at de ville ta for seg selvspillet, da det var dette som i mine øyne var det mest fundamentalt unike ved denne serien, men der tok jeg igjen feil. Det er i større grad vanlig å ta for seg *Curb* i perspektiv av *Seinfeld* i en postmoderne sammenheng med stort fokus på intertekstualiteten i *Curb Your Enthusiasm*. Selv om det er enkelte scener i *Curb Your Enthusiasm* som virker som vink til *Seinfeld*, står noen av referansene i mine øyne frem som så søkte at jeg har endt opp med et inntrykk av at forfatterne har vært fans som har sett lenker mellom seriene som de selv har ønsket å se. En annen populær innfalsvinkel er å se på "jødiskheten" i Larry Davids humor, et fokus som dominerer særlig det som har blitt skrevet av amerikanere om både *Curb Your Enthusiasm* og *Seinfeld*.

⁵ Universitets Biblioteket ved Universitetet i Oslo.

Etter å ha feilet i min jakt på tekst om selvspillet i *Curb Your Enthusiasm* og *Entourage*, eller bare tekst generelt sett om *Entourage*, ble jeg inspirert til å lete videre etter selvspill generelt sett, og det eneste treffet jeg fant som spesifikt tar for seg skuespillere eller andre kjente personligheter som spiller rollen som seg selv var Espen Ytrebergs bok *Selvspill i Radio*. Som man kan se ut i fra tittelen handler dette ikke om tv-serier, men om radio.

Denne mangelen på litteratur på det spesifikke temaet selvspill og tv-serier, og den totale mangelen på litteratur om *Entourage* er det momentet ved denne oppgaven som gjør at jeg mener at den fortjener hylleplassen og den tiden jeg har viet til den.

En del av et større bilde

Etterhvert som oppgaven utviklet seg og jeg arbeidet med å kontekstualisere fenomenet med selvspill oppdaget jeg stadig nye faktorer som syntes å ha sin rettmessige plass i oppgavens disposisjon. Parallelt med dette vokste også min interesse og nysgjerrighet for alle disse faktorene og det samspillet som finner sted mellom dem, og hvilke effekter dette potensielt ville kunne ha på opplevelsen. Jeg stilte også spørsmål om hva som kan være årsaken til at bruken av selvspillende skuespillere kan ha utviklet seg til å bli en trend innen TV-serier. Hva er drivkraften bak dette?

Som et forarbeid til dette tok jeg noen steg tilbake til en tidligere semesteroppgave under mitt masterstudium. I denne semesteroppgaven tok jeg i stor grad utgangspunkt i Adorno og McLuhan og den handlet om erfaringen av musikk etter digitaliseringen av musikken og samfunnet. Teksten i disse 20 sidene med arbeid var i bunn og grunn ulike variasjoner og refleksjoner over McLuhans «the media is the message», noe som i stor grad satte preg på min videre tankegang og faglige retning. Selv om fjernsynsfiksjon og musikk er to vidt forskjellige kunstretninger har jeg erfaringsmessig lært meg at jeg personlig oftere får klarhet i mine tanker, samt nye idéer, dersom jeg leser om og reflekter over noe som *kan* ligne på det jeg arbeider med, men som samtidig helt klart er forskjellig. Under lesningen av oppgaven om musikkerfaring var det et spesielt avsnitt som gav meg en aha-opplevelse som endelig satte en del brikker på plass i denne oppgaven. Avsnittets primære budskap var at i følge et marxistisk kunstsyn så bør

kunsten avspeile samfunnet. (Beardsley 355:1966) Aha-opplevelsen satte i gang en tankerekke som førte meg inn mot denne oppgaven, og som til slutt tok tak i tematikken og utvidet den til noe større enn kun selvspillende skuespillere. Men hva innebærer denne tanken om kunsten som skal avspeile samfunnet og hva bestod tankerekken av?

Først og fremst opprettet denne tankerekken en forbindelse mellom selvspillende skuespillere og den teknologiske utviklingen samfunnet har stått ovenfor. De siste årenes teknologiske utvikling har gitt folk flest tilgang til hver sin kanal og platform til å kringkaste seg selv. En platform til å vise seg frem til verden, og da som en del av et nettverk som utgjør et publikum. En platform til å utøve en aktiv performativ selvrepresentasjon via tekst, foto eller video. Noe som i sin tur sendte tankene mine videre til de argentiske regissørene Fernando Solanas og Octavio Getinos manifest *Towards a Third Cinema* (196X). En av hovedtankene der erat det vil komme en revolusjon i det alle vil bli utstyrt med hvert sitt filmkamera (XXXXX), og at regissørene vil bli en del av et kollektivt system blant folket der alle får anledning til å uttrykke seg selv uten å følge eller være reaksjonær til Hollywood-systemet. I dette tilfellet ble det ikke hvert sitt filmkamera, men det ble hvert sitt filmkamera, fotoapparat og bok. Og alt distribueres og kringkastes. Revolusjonen er nok ikke slik den var i deres øyne, da dette i stor grad er en kapitaldrevet revolusjon med bedrifter som tjener penger på at alt dette benyttes av forbrukerne. I tillegg til at det nok ikke innehar de kunstneriske kvalitetene de så for seg under skrivingen av manifestet. Men jeg vil kalle det en medierevolusjon, i den grad det har stått for store endringer i måten vi sosialiserer oss på og bruker medier. Dette vil jeg komme nærmere inn på senere kapitler, men essensen her er at det har forekommet store endringer for hvordan personers selv blir kringkastet og offentliggjort. Og det er dette som i så måte gjør at jeg vil hevde at årsaken til at en ser større og mer utstrakt bruk av selvspillende skuespillere, både i Norge og internasjonalt, er at de avspeiler den samfunnsmessige utviklingen som har kommet som følge av den teknologiske.

1.4: Problemet

I denne masteroppgaven ønsker jeg å undersøke selvspill, synergieffekten mellom den teknologiske utviklingen og seriell fjernsynsfiksjon, og hvordan seernes opplevelse blir

påvirket av disse. Jeg vil vie mitt fokus til et relativt bredt spekter av faktorer som jeg mener spiller inn på seernes opplevelser av seriebasert fjernsynsfiksjon. Jeg vil se på de strukturelle og teknologiske endringene som har forekommet internt i TV-bransjen, i tillegg til sekundære teknologiske nyvinninger som har påvirket samfunnet generelt, og da spesielt sosiale medier. I tillegg vil jeg se på selvrepresentasjon via sosiale medier, skuespillere som spiller rollen som seg selv, men også hvordan tv-serie produsenter utøver fiktiv selvrepresentasjon via sosiale medier av sine seriers karakterer i samspill med «vanlige» mennesker. Det er samspillet mellom alle disse faktorene og hvordan det påvirker seernes estetiske opplevelse av TV-serier jeg ønsker å undersøke. I og med at det ikke er et spesifikt element som skal analyseres, men i større grad hele det økosystemet som selvspillet, teknologien, kunststarten og opplevelsen består av, vil min problemstilling muligens fremstå som noe lang og kronglete. Men i mine øyne er det denne helheten som er interessant og som vekker den nysgjerrighet til live som er nødvendig for å kunne foreta seg en undersøkelse på en skala av en masteroppgave.

Masteroppgavens problemstilling tar altså utgangspunkt i at kunsten skal avspeile samfunnet, og at de økte mulighetene for selvrepresentasjon og selvspill for folk flest via den teknologiske utviklingen gjør at lek med selvrepresentasjon, identitet og selvspill øker i kunsten, og da også innen fjernsynsfiksjon. Masteroppgavens overordnede problemstilling lyder som følgende:

Hvordan påvirker de samfunnsmessige og teknologiske utviklingene verden har blitt utsatt for via sosiale medier samt utviklingen av TV-produsentenes nye distribusjonsmuligheter TV-seeres opplevelse av fiksjonen?

1.5: Problemløsning

Det er flere måter å angripe en slik problemstilling. Jeg kunne blant annet gått for en ren analyse av seriene *Entourage* og *Curb* med fokus på stil, en sjangeranalyse, og jeg har vært innom begge løsningene. Årsaken til at jeg ikke valgte disse var at jeg følte at jeg i stedet for å diskutere det jeg egentlig lurte på tok steg til siden for en annen diskusjon og lot flere spørsmål vedrørende erfaringen stå ubesvart. I stedet for å gå for et fokus på selvspill på et mikronivå ønsket jeg heller å ta et steg tilbake og få et større totalt

overblikk over alle potensielle faktorer som kan spille inn i seeres opplevelse av serien. Med andre ord gikk jeg fra et mikro til makronivå. Hovedgrunnen til dette ligger i tanken om at opplevelsen er i større grad en mer total opplevelse basert på hvilke måter en person orienterer seg. Om det er slik at en medierevolusjon endrer måten vi orienterer oss på så er det mye i endring nå og det har vært det de siste 10-15 årene, og det er derfor i mine øyne som å ta på seg skyggelapper for øynene å ignorere dette.

«Filosofi er ikke et empirisk fag i denne forstand, selv om noen fagområder er nærmere knyttet til, og benytter seg av, empiriske studier. Faget har refleksjon og selvrefleksjon som metode.»

Bjørn K. Myskjas, NTNU.no

Spørsmålet om hvordan jeg skal angripe denne problemstillingen står fremdeles ubesvart, og den var i stor grad det frem til jeg leste Bjørn K. Myskjas "Hvordan skrive essay i filosofi" som sitatet ovenfor er hentet fra. (NTNU.no). Myskjas tekst som fungerer som en veiledning til studenter som skal skrive et filosofisk essay, og dette er riktignok ikke et rendyrket filosofisk essay. Denne masteroppgaven er tverrfaglig, retter seg mot medievitenskapen, men teoretisk sett så springer den ut fra en estetisk tradisjon. En tradisjon som springer ut fra filosofien og som tiltider omtales som kunstfilosofisk.

Dette førte meg et steg nærmere en tanke jeg har hatt siden starten når det gjelder hvordan denne oppgaven skal løses. Jeg vil dele opp oppgaven i kapitler etter alle faktorer jeg annser som viktige momenter for en seers opplevelse av selvspillet i en tv-serie. Selv om jeg ikke vil begi meg ut på en ren analyse av seriene, vil jeg primært benytte meg av seriene *Entourage* og *Curb Your Enthusiasm* som eksempler i de deler av oppgaven der eksempler vil være nødvendig. Grunnen til dette er at jeg ikke vil vie for mye tid til en analyse av seriene når det er opplevelsen av et fenomen generelt sett i tv-serier jeg ønsker å fokusere på, noe som gjør at det til tider også vil være naturlig med innslag av eksempler fra andre serier enn disse to. Samtidig har det en verdi å beholde disse to da de er så pass like men samtidig veldig forskjellige, pluss det faktum at det ikke er noen andre serier som har trigget nysgjerrigheten på dette temaet i samme grad

som disse to har gjort. I tillegg må det sies at dersom jeg skal benytte meg av refleksjon og selvrefleksjon som verktøy og metode vil det være hensiktsmessig å faktisk benytte seg av eksepler som faktisk har ført til nettopp refleksjon og selvrefleksjon.

1.6: Oppgavens struktur

De nevnte kapitlene og temaene jeg vil dele oppgaven og min tankerekke inn i er som følgende (nummerert etter kapittelnummer):

Del 1:

- 2) Fiksjonen
- 3) Selvspill
- 4) Stjerner og stjernestatus
- 5) Selvspillende stjerner

Del 2:

- 6) Opplevelsen
- 7) Sjanger som opplevelsesguide
- 8) Distribusjonsverdi: Kredkanaler og nye digitale flater
- 9) Sosiale medier: Ny arena for kunsterfaring og –utforskning
- 10) Det totalet økosystemet

Oppgaven er delt opp i to deler. Del 1 ser mest på interne faktorer som er en del av den delen av problemstillingen som skal oppleves, mens del 2 tar for seg i større grad "eksterne" faktorer og tar da for seg opplevelsen og de faktorer som potensielt kan påvirke den. Del 1 vil jeg starte med kapittel 2 som legger fundamentet for resten av oppgavens tankerekke og diskusjon med mitt tankegods fiksjon og om hvordan kommunikasjon kan fungere. Jeg vil så begi meg ut på å redegjøre sentrale momenter ved oppgavens tema og problemstilling ved å redegjøre for og drøfte, selvspill (kapittel 4 og 6) og stjerner (kapittel 5 og 6), og da samtidig kontekstualisere dette innen denne oppgavens tematiske rammer.

Videre i del 2 vil jeg ta for meg opplevelsen av TV-serier (kapittel 6), hvordan sjanger og sjangerforventninger kan påvirke ens opplevelse av en tv-serie (kapittel 7), hvilken rolle distribusjonen spiller i erfaringen og opplevelsen (kapittel 8) og hvordan "internettrevolusjonen" via sosiale medier og selvrepresentasjon spiller inn (i kapittel 9) før jeg begir meg ut på en oppsummerende diskusjon der jeg ser på mine funn via alle foregående kapitler som fører videre mot en endelig konklusjon (kapittel 10) – om det kommer en endelig konklusjon.

2: Fortellingen i fiksjonen

"Det mest umiddelbare inntrykket det skaper, er av å være "noe annet" enn virkeligheten – et inntrykk av en illusjon som omslutter den tingen, handlingen, påstanden eller lydstrømmen som utgjør kunstverket."

Dette skriver Susanne K. Langer i teksten "*Skinn*" i *Feeling and Form. A Theory of Art* (1953). Sitatet beskriver kunst på et generelt plan og er skrevet for over 60 år siden, men passer likevel godt til denne oppgaven og dette kapittelet. Langer illustrerer et her et skille mellom virkeligheten og kunsten. Jeg velger her å kategorisere TV-serier som kunst fordi jeg har en estetisk tilnærming til det på lik linje med kunst. (Cardwell 2006:73) Kunsten er da representert som TV-serier i denne sammenheng. TV-serier som er "noe annet enn virkeligheten" og som gir "et inntrykk av en illusjon som omslutter" TV-serien og dens fiksjonsunivers, eller bare fiksjonen (*i bestemt form*) slik som jeg velger å omtale det i denne oppgaven. Det som befinner seg på baksiden av den fiktive verdenens omsluttende sceneteppe.

Dette kapittelet blir en redegjørelse for et meget sentralt moment i denne oppgaven – om ikke det mest sentrale – nemlig fiksjonen. På mange måter er fiksjonen tilstedeværende ved alle aspekter i oppgavens diskusjon, og som muligens også byr på nøkkelen til å besvare mine spørsmål. Spørsmålene som stilles i dette korte kapittelet er hva fiksjonen er og kan være, og hva det er i denne oppgavens kontekst. Hva mener jeg med fiksjonen når jeg bruker det i problemstillingen?

2.2 Den ene fiksjonen.

Fiksjon er et av disse ordene som til tross for at det gjerne nevnes og brukes flittig i akademiske tekster svært sjeldent blir redegjort for. Men hva betyr det? Den britiske

filosofiprofessoren Gregory Currie⁶ har jobbet mye med narrativer og fiksjon innen både litteratur og film, og i artikkelen «What is fiction?» (1985) kommer han mer eller mindre frem til en definisjon. Currie definerer fiksjon innen skjønnlitteraturen som noe som forfatteren ønsker at leseren skal behandle med sin egen fantasi. Leserens evne til å forestille seg fiksjonen som presenteres av forfatteren ved hjelp av sin fantasi er essensielt for at fiksjon skal være fiksjon. Teksten må fremstå slik at leseren er inneforstått med at en er nødt til forestille seg det som foregår. I tillegg til dette foreligger det en forpliktelse hos leseren om at fantasien også må benyttes for å forestille seg de tingene som ikke nødvendigvis blir stavet ut av forfatteren, men som er underliggende for at fiksjonen skal henge sammen. (Currie 1985:391) Med andre ord: Fiksjon er noe leseren, eller seeren, skal innbille seg ved hjelp av sin fantasi, og samtidig være inneforstått med den intenderte innbilningen fra starten av.

Fiksjon er altså noe oppdiktet, noe som ikke er sant, som har behov for en menneskelig fantasi og forestillingsevne. I tillegg har det en sterk historisk tilknytning til skjønnlitteraturen. Denne oppgaven ikke handler om inbundne verk i bokform, men bøker har likevel noe til felles med kapittellets tema, fordi de er innbundet. Omslaget gir en fysisk avgrensning mellom bøkens innhold og verdenen rundt. Denne avgrensningen forekommer også for det oppdiktete som forekommer i bøkene og all annen fiksjon dersom en omtaler det i bestemt form som fiksjonen. Ved at jeg skriver det i bestemt form tilsier det at er den en helt egen og bestemt versjon av fiksjon som det dreier seg om. Det er altså noe mer enn bare noe som er oppdiktet, men det er noe konkret, spesifikt og avgrenset. Det er fiksjonen.

2.3: Å simulere en idé.

Alan Kay hevdet at all kommunikasjon, enhver beskjed eller formidling, er en simulering av en idé (Packer, Jordan 2001:175). Alan Kay var en sentral figur i miljøet rundt utviklingen av de første PCene i USA mot slutten av 70-tallet. Han har jobbet mye med pedagogikk og teknologi, men aldri skrevet om hverken film, TV-serier eller estetikk. Hans teori har likevel vært viktig for min egen forståelse av kommunikasjon. Den gir på ingen måte svaret på oppgavens problem i seg selv, men den fungerer godt

⁶ Ved Universitet i Nottingham.

som startskudd for videre tenkning og samtidig preger og legger føringer for hele den videre tankerekken og medfølgende diskusjon.

For å kunne bevege meg videre med dette bør jeg stille meg selv spørsmål om hva det betyr at all kommunikasjon er en simulering av en idé, og hva det innebærer i denne oppgavens kontekst. I tilfeller som dette liker jeg å ta et nærmere blikk utsagnets nøkkelord, og i denne setningen anser jeg nøkkelordene som simulering og idé.

Første ord ut er simulering, et ord som kan brukes i mange forskjellige kontekster. Enten det er en matematisk modell som gir en teoretisk simulering av noe som kan forekomme dersom f.eks faktor X og Y blir gjeldende, en øvelse på å fly et fly i en flysimulator der en går gjennom en simulering av en flytur, eller om det er et barn som ved å strekke ut sine armer fysisk etterligner et fly. Alle disse er simuleringer.

Neste ord er idé, et ord og begrep så stort, ladet og gjennomgående brukt og diskutert at det er med en viss skespsis at jeg begir meg ut på en kort redegjørelse for ordet. I og med at denne oppgaven befinner seg i en estetisk og da altså kunstfilosfisk tradisjon velger jeg å vende oppmerksomheten mot tidlig filosofi i form av den Platonske idéteorien. Platon mente at alt som finnes i verden har en perfekt ekvivalent i en idéverden, og at alt vi erfarer er mindreverdige og ufullstendige kopier av denne. Disse idéene er uhåndgripelige «urbilder» og mønster og kan kun erkjennes ved refleksjon, noe som innebærer at vår forbindelse med dem kun kommer til via vår erkjennelse av dem. Utenom dette vil vi ikke ha noen direkte forbindelse med idéene, bortsett fra via de sansbare representasjonene vi kan se, ta og føle på.

Dette betyr altså at all kommunikasjon er en simulering eller en etterligning av et slags grunnleggende urbilde som kun kan erkjennes med refleksjon. Dette kan på mange måter virke unødvendig kompliserende når en skal diskutere fiksjonen i en TV-serie, men det er etter min mening heller grunnleggende. Slik jeg ser det er fiksjonen – idéen, og det er dette som blir simulert ved å bli kommunisert. Alt jeg forteller om fiksjonen er min simulering av den idéen som fiksjonen utgjør. En hver episode av en TV-serie er en simulering av den idéen som fiksjonen utgjør. Denne tankegangen bygger under mitt

syn på fiksjonsuniversene som selvstendige enheter, og at fiksjonen består i mer enn det utvalget episoder som har blitt laget og kringkastet.

2.4: Fortelling som medium for fiksjonen.

Dersom idéen er fiksjonen, og fiksjonen simuleres og formidles via TV-serier, er neste spørsmål hvordan disse formidles. Simuleringen av fiksjonen kan skje på vidt forskjellige måter. Men TV-serier består av mer enn en person som beskriver fiksjonen til seerne. TV-serier består stort sett alltid av narrativer, eller fortellinger. NRK hadde riktignok en suksess med Hurtigruta time for time som ikke gjorde annet enn å skildre den norske kysten, men dette var ikke fjernsynsfiksjon.

TV-seriers muligheter for å fortelle og fordype seg grundig og over lang tid i via lange og til tider komplekse fortellinger som det ikke ville vært rom for i en 2-timers film er et aspekt som ofte fremstilles som en av de unike kvalitetene TV-serier som medium.

(Akass, McCabe 2007:36) Men hva er egentlig en fortelling? For å definere dette har jeg valgt å basere meg på en modell av hva det består av, snarere enn å forsøke å definere hva ordet betyr. Modellen jeg har valgt å basere mitt utgangspunkt på er litteraturteoretikeren Tzvetan Todorovs relativt enkle modell for narrativ:

Equilibrium, Disequilibrium og new equilibrium. (Kozloff, 1992:69).

Direkte oversatt betyr dette: likevekt, ulikevekt og ny likevekt. Dette betyr altså at en fortelling starter med en balanse, at det så oppstår en ubalanse, men at dette fører til en ny ballanse til slutt igjen. Enkelheten i denne modellen gjør at den passer på de fleste fortellinger. La meg illustrere med et eksempel på et potensielt handlingsforløp i Entourage. Sentrum for fortellingen er seriens hovedkarakter og –protagonist Vincent Chase. En ung skuespiller på vei opp i Hollywoods stjerne- og makthierarki, som stadig er på auditions og møter med regissører og produsenter i håp om et gjennombrudd.

- **Equilibrium:** Vincent Chase hører om en potensiell filmrolle.
- **Disequilibrium:** Vincent Chase prøver å få rollen, men et problem oppstår som gjør det usikkert om han vil få rollen.

- New Equilibrium: Vincent Chase får eller mister rollen og får nå en ny hverdag basert på dette.

Disse tre stegene av handling som foregår i fortellingen finner selvfølgelig sted innenfor fiksjonen og dens rammer. Hvordan historiene er strukturert kan variere fra TV-serie til TV-serie. Det kan være eksakt slik som på eksempelet ovenfor slik at historien avsluttes innen en episode og den nye status quo, eller nye likevekt er der fortsetter i neste episode. Men på lik linje som den reelle verdenen vi leverer i foregår det mer enn en ting internt i fiksjonen. Det kan med andre ord også være slik at det er flere parallelle fortellinger som foregår i løpet av en episode. I tillegg er det også rom for at det samtidig er flere lengre fortellinger som strekker seg på tvers av episoder og sesonger. Sistnevnte kalles ofte innen fjernsynsfiksjonsteorien for flexinarrative. Et godt eksempel på bruk av flexinarrative i en TV-serier er sesong 7 av *Curb Your Enthusiasm*. Der har hver enkelt episode sitt individuelle sett med interne småfortellinger (Nelson 2007:29). Samtidig som disse fortelles blir det også formidlet lengre fortelling på tvers av flere episoder. I sesong 7 av *Curb Your Enthusiasm* omhandler den lengre fortellingen som går på tvers av flere episoder gjenforeningen av *Seinfeld*-besetningen i en (fiktiv) nyinnspilling av *Seinfeld*-serien. Disse elliptiske narrative som går på tvers av kortere fortellinger gir rom for både karakterfordypning og jevnlig og ny likevekt, eller new equilibrium. Dette åpner også for at seriens episoder kan sees på og leses som kapitler i en bok, for å trekke tråden tilbake til litteraturen (Akass, McCabe 2007:36).

I *Entourage*, som i større grad slekter på *dramasjangeren* enn *Curb Your Enthusiasm*, finnes det flere innslag av langvarige handlinger som strekker seg på tvers gjennom episoder og sesonger. I tillegg til det har en også flere parallelle fortellinger om gangen, som går over flere episoder med ulik lengde. Dermed er de lengre fortellingene ikke nødvendigvis når new equilibrium samtidig. Et godt eksempel på en langvarig historie som fortelles over flere episoder er den ene karakteren – Turtle – og hans forhold til skuespillerinnen Jamie-Lynn Sigler (som spiller rollen som seg selv) som jeg nevnte i innledningen.

Via disse fortellingene blir fiksjonen skildret fra flere aspekter. Seerne blir bedre og bedre kjent med det interne universet der fortellingene utspiller seg for hver episode. Andre eksempler på fiksjonsunivers som blir skildret via flere fortellinger er spin offs av TV-serier. En spin-off er en TV-serie der en eller flere av karakterene blir gitt en ny serie der hans eller hennes liv fortsetter i en ny setting og handling, men med base i samme univers. Et godt eksempel på dette er TV-serien Frasier (1993 - 2004) som kom som en spin off fra Cheers (1982 - 1993). Her fulgte vi karakteren Frasier Crane spilt av Kelsey Grammer fra han ble introdusert i Cheers i 1984 til han i fiksjonen flyttet fra Boston (der Cheers fant sted) til Seattle for å starte et nytt liv. Vi kunne altså følge karakteren gjennom to ulike fortellinger i hele 20år, men alltid innen for den samme fiksjonen. Den nye historien bygger på den foregående, men det er ikke nødvendigvis slik at det kun kan fungere som oppfølger. I seriene Buffy the Vampire Slayer (1997 - 2003) og Angel (1999 - 2004) der sistnevnte er en spinoff av den første går fortellingene og seriene parallelt, og man har også tiltider interaksjon mellom seriene. I dette tilfellet har man i tillegg kommet med et begrep for å forklare og skildre dette: Buffyverse.⁷

Disse eksemplene kan virke irrelevante, men de understreker også verdien av den totale fiksjonen. Det er ikke bare historien som fortelles som kan være viktig og interessant for seere, men universet der det hele finner sted. Et annet godt eksempel er såpeoperaer der rollebesetning og handlinger kan endres over tid, men universet består, og det samme gjør de hekte seerne. Hvorvidt historien er viktigere enn resten av fiksjonen – settinga i tid og rom, de andre karakterene – eller motsatt, er ikke noe jeg ønsker å diskutere i denne sammenheng. Jeg ønsker heller å understreke viktigheten av å se på det totale bildet for å kunne studere den totale opplevelsen av fiksjonen.

Men hvordan fungerer avgrensningen for fiksjonen når elementer innen fiksjonen er tilstede som referanser til noe som foregår utenfor fiksjonen? Elementet som det siktes til i denne sammenhengen er nettopp selvspillende skuespillere som nevnte Jamie-Lynn Sigle og Larry David. Skuespillere som spiller rollen som seg selv, internt i noe som bør «gi et inntrykk av å være noe annet enn virkeligheten», som Susanne Langer sa.

⁷ Begrepet Buffyverse springer trolig ut fra online fan-kultur og brukes blant annet til den fan-drevne websiden Buffyverse Wiki, som er et brukerstyrt leksikon dedikert til Buffyverse. <http://buffy.wikia.com>

3; Selvspill.

Der forrige kapittel redegjorde for selve oppgavens rammeverk, vil jeg i dette kapitlet se nærmere på det momentet som fungerte som katalysator for oppgaven; selvspill. Før jeg kan begi meg ut på en utredning av hvilke potensielle virkninger selvspill kan ha på opplevelsen av fiksjonen er jeg nødt til å undersøke eksakt hva selvspill er, fordi det vil være et essensielt trappetrinn opp mot en mulig forståelse av problemstillingen. Jeg vil gjerne ta noen steg bakover og studere hva egen forståelse av selvspill slekter på. Jeg ønsker å begi meg ut på en utredning av mine fordommer og min forhåndskunnskaper som er knyttet til det. Det vil riktignok være umulig å kartlegge balast en bærer på av fordommer og forhåndskunnskaper, men et forsøk vil likevel kunne gi økt innsikt. Når det er gjort kan jeg ta steget tilbake til utgangspunktet og videre til andres forståelse og bruk av begrepet, samt en belyse selvspill som fenomen.

3.2: Fordommene bak det selvfølgelige begrepet selvspill.

Begrepet selvspill var et begrep som slo meg som relativt selvfølgelig, og som jeg antok at var grundig utredet på både norsk og engelsk innen film og TV. På samme måte som jeg først tenkte at fiksjonen var selvforklarende var selvspill i mine øyne såpass selvforklarende at jeg ikke hadde fundert over at både selvspill som begrep og dets opprinnelse skulle ha behov for forklaring. Men slik det ofte er med slike lite gjennomtenkte antagelser, tok jeg feil. Ikke bare viste det seg at det ikke var et selvforklarende ord – det viste seg faktisk å ikke være et ord i bokmålsordboken en gang. Espen Ytreberg etablerte og introduserte imidlertid begrepet i 2002 med sin bok *Selvspill i radio. Mamarazzis ukonvensjonelle populærjournalistikk*. Bortsett fra den boken er det lite litteratur å oppdrive som benytter seg av akkurat begrepet selvspill. I

en epost-korrespondanse med Espen Ytreberg om begrepet selvspill spurte jeg om han kjente til en engelsk ekvivalent til begrepet. Han kjente ikke til det, og hadde selv funnet på begrepet selvspill på egenhånd. (Ytreberg, 2011) Dette understreker behovet for en utredning av ordet, samtidig som det også gjør begrepet og bruken av det enda mer interessant.

For å ta dette steget bakover og forbi mitt utgangspunkt for ordet selvspill kan det være hensiktsmessig å ta en kikk på selve ordet. Jeg anså ordet som selvforklarende og da bør det være en årsak til det. For å utrede mine fordommer for ordet slo det meg at jeg det kunne være hensikt å se på begrepets etymologi, fordi den opprinnelige betydningen bak ordet kan bidra til å gi en forståelse for hvorfor begrepet fremstod som så selvfølgelig. I tillegg til dette kan funnene fungere som katalysator for videre tankevirksomhet og idémyldring. Om en slår opp ordet selvspill i bokmålsordboka vil en som sagt ikke få noe treff, men begrepet er satt sammen av de to ordene selv og spill og disse gir resultater:

*"Selv -et (av II *selv) ens egen personlighet, jeg (I) finne sitt eget s-"*

Et relativt presist og godt søkeresultat. Søketreffet peker mot at det handler om ens egen personlighet og identitet. Spesielt eksempelet *"finne sitt eget selv"* peker mot at det er noe eget og unikt. Det som ikke er andres, men ens eget. Skillet mellom det som er ens eget og andres bidrar til å sette et skille mellom ens unike og personlige selv og andres unike og personlige selv. Et søk på det engelske ordet "self" i Oxford Dictionary gir også en god pekepinn i samme retning:

"a person's essential being that distinguishes them from others."

Nå skal jeg ikke gå så mye mer i dybden på ordet og begrepet selv, men heller la dette ligge hengende i luften mens jeg går videre på neste del-ord *spill*.

Et tilsvarende søk i bokmålsordboka på ordet spill gir ikke like presise resultater. Treffene er fler og en er nødt til å luke ut noen gode eksempler for å finne noe relevant, i tillegg til at flere av eksemplene også krever at en er noe kreativ i lesningen av dem.

Denne kreative lesningen kan løsrive dem fra sin mer tradisjonelle kontekst parallelt med at de knytter seg til den fjernsynsestetiske konteksten jeg har i denne oppgaven.

- a. *det å spille skuespill s-et på scenen var av ypperste klasse / det er bare s- fra hans side han bare later som*
- b. *drive sitt s- med en drive ap med en*
- c. *teaterstykke skues-, lysts-, sørges-, synges-, musikks-*
- d. *sport, idrett som det gjelder visse regler for*
- e. *etter visse regler benytte kort, brikker, terninger o l for å vinne over en motpart*

Søk i Oxford Dictionary på "play" gir tilsvarende resultater som en blir nødt til å plukke ut biter fra:

- 1. *perform in a film or theatrical production*
- 2. *represent (a character) in a theatrical performance or a film*
- 3. *behave as though one were (a specified type of person)*
- 4. *give a dramatic performance at (a particular theatre or place)*
- 5. *designed to be used in games of pretence; not real*
- 6. *the space in or through which a mechanism can or does move:*

Det som i første øyenkast er relevant er punkt a) "det å spille skuespill" og den engelske ekvivalenten 1) "perform in a fim or theatrical production". Men også de som ikke nødvendigvis blir assosiert med spill og selvspill i en film- og fjernsynskontekst er like interessante. Punkt b) "å drive spill med en" er f. eks interessant satt sammen med *selv*. Å spille med en ved hjelp av å spille med selvet. På samme måte kan en trekke tråder fra punkt d) og c) sports, idrett , brett- og kortspill og med sine regler. En setter et sett regler for spillet, og de reglene/retningslinjene kan da være definert av selvet, slik at en spiller på reglenes, altså selvets, premisser. Med dette i tankene så kan en også på lignende måte illustrere selvspill med de to nederste punktene 5) "designed to be used in games of pretence: not real" og og 6) "the space in or through which a mechanism can or does move". I det førstnevnte er det selvet i spillet som er "designed to be used in games of pretence", slik at det er selvet som igjen setter retningslinjene for

spillet. I punkt 6) er det selvet som er rommet som mekanismen kan bevege seg. Selvet er altså spillerrommet innen spillet, slik at i selvspill så er det definerte selvet som setter føringene, spillerrommet, reglene og retningslinjene for spillet. Det er viktig da å beholde punkt a) og 1) i denne konteksten, og med de og de siste nevnte punktene fremtrer absurditeten i selvspillet. En absurditet som blir godt illustrert i punkt 3); "Behave as though one were (a specified type of person". Altså, å oppføre seg som om en var en selv.

3.3: Spillets regler og selvets identitet.

Nå som jeg har forøkt utrede mine fordommer knyttet til begrepet selvspill kan det være hensiktsmessig å se hva teorien sier om de to ordene som utgjør begrepet selvspill. I denne omgang vil jeg starte med spill, og i den sammenheng står etter min mening den nederlandske kulturhistorikeren Johan Huizingas meget brede syn og definisjon på spill sterkt. Huizinga har blitt kritisert for å ha omfavnet for mye i sin spillteori, alt fra krig til poesi, (Bohman-kalaja 2007:15) men det er nettopp dette som etter min mening gir den styrke. Denne bredden gir den økt anvendelighet, noe som også bidrar til at jeg kan benytte meg av den i denne sammenheng.

- 1. Play is a voluntary activity.**
- 2. Play is not real.**
- 3. Play has its own Time and Space.**
- 4. Play is rule-guided.**
- 5. Play is not serious.**

(Bohman-kalaja 2007:15)

I denne konteksten er de mest interesasante av Huizingas regler for spill regel 2, 3 og 4. Spillet som forekommer forekommer innen fiksjonens rammer, og noe av det viktigste med fiksjon er jo at det nettopp er fiktivt. I følge Gregory Currie skal en bruke fantasien til å innbille seg dette (Currie 1985:391). Altså: «2. Play is not real». I tillegg vil det universet der fiksjonen finner sted være styrt av sin egne interne klokke, og fiksjonens rom vil være fiksjonens egne rom styrt av de avgjørelser og hendelser som har blitt gjort internt i fiksjonen. Altså: «3. Play has its own time and space». Og sist men ikke minst, det universet der fiksjonen finner sted har sin egne interne logikk, regel- og

rammeverk. Ikke minst blir det utsatt for en regi av de som produserer TV-serien slik at det er regler og retningslinjer å forholde seg til der, i tillegg til at det også vil foreligge et manus. Altså: «4. Play is rule-guided». Men også regel 1 og 5 vil kunne oppfylles da det å spille ut en fiksjon vil være en frivillig handling, og det er ikke alvor i den forstand at det er på liv og død. En bruker tross alt kun fantasien sin, og fantasi kan sjeldent sies å være alvorstynget.

Dette kapittelet dreier seg imidlertid om skuespillere. Men også her kan en fint plassere Huizingas regler. Ingen skuespillere blir tvunget til å spille. (1) Skuespillere spiller ut en rolle. Det er av yrkets natur og hensikt. (2) Skuespillerne forholder seg til den tid og rom som foreligger internt i fiksjonen. (3) Skuespillerne spiller ut sine roller etter de regler og retningslinjer som foreligger i manus og som blir kommunisert via regien. Selv med improvisasjon vil det foreligge retningslinjer. (4) Og på lik linje som fiksjonen ikke er alvor kan en også si det samme om skuespillet, da det kun er å utagere fantasien. (5)

Nå som jeg har vært gjennom en teoretisk utredning av spill beveger jeg meg videre til neste delord: selv. Det å begi seg på en drøfting av selv, eller selvet, vil være et såpass massivt arbeid at jeg velger å være så kortfattet som mulig. Jeg har valgt å tildels lene meg på Frøydis Heiens redegjørelse for selvet i artikkelen *Selvet og det sublime i kunsten*. (2006) Heien trekker frem bl.a Descartes og Freud. Selvet består i følge Descartes av et indre tenkende subjekt og en ytre materie. Det er et skille mellom det ytre materielle og det imaterielle indre, og det er det imaterielle indre som er selvet. Dette selvet kan også sees på som sjelen (Heien, 2000:66). I følge Freud er selvet et narsisistisk psykisk rom i ens person, men han har ikke et dualistisk syn på mennesket med en sjel og kropp. Han anser mennesket som en enhet (Heien, 67:2000). Men fellesnevneren for begge er at de begge omtaler et indre, og det er da dette indre som er unikt for selvet. Det er dette som står for den identitet og biografi som utgjør ens selv.

3.4: Selvbiografien.

Jeg har nå vært gjennom en drøfting av momenter som kan ha bidratt til å påvirke mitt første syn på begrepet selvspill som selvforklarende og passende i denne sammenhengen, men som sagt ble begrepet etablert av Espen Ytreberg i 2002 i hans bok *Selvspill i radio*. Som det fremkommer av bokens tittel dreier denne boken seg

primært om bruken av selvspill i radio, men det er en del interessante aspekter av selvspill på fjernsyn. Han går helt tilbake til 1930-tallets england med amatørskuespillere på radio og helt frem til nyere tids komedier som Espen Eckbos *Get ready to be Boyzvoiced* og er innom reality-tv via Christer Falck i *Robinson Espedisjonen*. Noe av det som vektlegges sterkt fra starten er blandingen av liv og rolle i media, og da blant alt fra "normale" mennesker som spiller roller basert på seg selv til medieprofesjonelle som programledere som spiller på sitt selvbiografiske image i sin fremtreden. Og nettopp det sistnevnte er sentralt i Ytrebergs definisjon:

"Selvspill kan defineres som det å blande sammen en medie-rolle og selvbiografisk image på en demonstrativ og påfallende måte."

Espen Ytreberg, 2002:12

Om vi ser på denne definisjonen sammen med ordbokssøket tidligere begynner vi absolutt å nærme oss noe interessant. Et selvbiografisk image kan sies å være slik en selv ønsker å iscenesette seg selv, og det er da basert på ens egen biografi, eller egen livshistorie slik en selv ville fortalt den. Et selvbiografisk image kan sies å være slik en ønsker å bli beskuet av omverdenen. Dette vil være selvet og identiteten som en evt skal *"behave as though one were"* og som skal definere *"the space in or through which a mechanism can or does move"*. En kan jo da si at det handler om å bare være seg selv, men dette vil i så fall være motstridende mot ordet spill i og med at det handler om å spille seg selv, i tillegg til at det da er snakk om et selvbiografisk-image. Som Ytreberg kort er inne på (Ytreberg, 2002:11) kan en si at alle til enhver tid er noe selektive i sin fremstilling av seg selv. Med andre ord at en til en hver tid kommuniserer et selvbiografisk-image til ens omverden, og dette som en da kommuniserer vil en da tilpasse ditt gitte situasjonene. Imaget, eller bildet om du vil, av deg selv er tilpasningsdyktig. Men dette betyr ikke nødvendigvis at vi til en hver tid bedriver selvspill. En slik slutning ville underspille viktigheten ved det siste del-ordet *spill*.

3.5: Performance.

Selv om jeg gikk relativt grundig gjennom spill/play-ordboksresultatene har jeg fortsatt ikke nevnt et av de mest sentrale i denne konteksten, nemlig performance. Et ord som

på mange måter begynner å lede oss inn i estetikken, som jo er veldig relevant i denne oppgaven.

Performance kan være alt fra en musikalsk til dramatisk opptreden. Det kan være å lese opp/resitere litteratur og poesi, holde en tale, danse, utøve sport, spille et instrument, gjøre akrobatikk og listen kunne fortsatt og fortsatt. Det sentrale er det faktum at noe aktivt gjøres for eller mot et publikum, og i denne konteksten for seerene av fjernsynsserier. I boken *Aesthetics in performance* definerer bokens redaktører Angela Hobart og Bruce Kapferer performance slik:

We define performance as similar to what is routinely described in the social sciences as action or practice. (2006)

Denne definisjonen bærer tydelige likhetstrekk med Gade og Jerslevs definisjon ovenfor. «Action or practice» kan oversettes til handling og utførelse. Det handler altså om å gjøre *noe* og utføre *noe*, og dette noe vil i denne konteksten været selvet. En selvspillende skuespiller *gjør* og *utfører* seg *selv*.

Om jeg så på bakgrunn av dette skal begi meg ut på en foreløpig definisjon av selvspill blir den seende slik ut:

Selvspill er en performance der en spiller en karakter/rolle som er basert på et predefinert selvbiografisk image der ens egen identitet med navn er tilknyttet.

Nå som jeg har plukket fra hverandre og drøftet ordet selvspill som et begrep og funnet frem til noe som kan ses på som en definisjon så er det tid for å ta steget videre og se med et nytt sett med spørsmål:

1. Hva er det i denne oppgavens kontekst?
2. Hvordan kan selvspill brukes?
3. Hva kan oppnås ved å bruke det?

3.6: Selvspill i denne oppgavens kontekst

Selvspill er på ingen måte et helt nytt fenomen, men bruken av det har endret seg en del med tiden i tillegg til at det synes å bli en mer og mer attraktiv form for skuespill, både i inn og utland. I Norge har vi de siste årene sett TV-serier der kjente skuespillere og komikere spilt roller som seg selv. Gode eksempler på dette er Linn Skåber i *Hjerte til Hjerte* (2007) og Thomas Gjertsen i *Helt perfekt* (2011-2013). Innledningsvis trakk jeg tråder til dagens medievirkelighet som nå består av flere kommunikasjonskanaler enn noensinne, og den marxistiske kunsttanken om at all kunst skal avspeile samfunnet (Beardsley 355:1966). Sosiale medier har gitt "alle og en hver" en kanal, eller en scene, å opptre på og via. I tillegg til dette kan det i humorserier som disse også i stor grad være satire på de stadig populære doku-såpene og reality-seriene. De potensielle virkningene av dette i forbindelse med selvspill og fjernsynsfiksjon vil bli diskutert senere i oppgaven.

Når jeg skal se på selvspill i denne oppgaven vil det primært handle om selvspill i dramatisert fjernsynsfiksjon. Jeg vil også bringe på banen eksempler fra filmens verden, men ontologisk sett har vel aldri film og fjernsyn vært mer like enn i dag. Serielle filmer blir stadig mer populært og fjernsynets produksjonsverdier, budsjetter og ikke minst rykte og kredibilitet har skutt i været. Dette vil jeg se nærmere på i distribusjonsskapittelet. Men til tross for likhetene er de to forskjellige kunstarter, og det vil derfor være hensiktsmessig å utrede en definisjon på selvspill som er tilpasset dramatisert fjernsynsfiksjon.

"Selvspill er en performance i dramatisert fjernsynsfiksjon der en velkjent person spiller en karakter/rolle som er basert på et predefinert selvbiografisk image der ens egen identitet med navn er tilknyttet."

Definisjonen ovenfor fungerer etter min mening godt nok til å besvare det første av mine tre spørsmål som skulle besvares her og det er nå tid for å gå videre og se på hvordan selvspill brukes.

3.7: Bruken av selvspill og potensielle virkninger

En av de mest prominente formene for selvspill på fjernsyn i dag er den type selvspill som forekommer i såkalte reality-serier. Serier hvis handling og handlingsrom er innenfor "reelle" rammer med "ekte" personer. Årsaken til at jeg skriver begge disse ordene med anførselstegn er at det i alle sammenhenger handler om nøye utvalgte, skriptede og regisserte rammer, med selvspillende personer. Og det er nettopp dette med spillet i selvspillet som gjør at jeg skriver det i anførselstegn.

Reality-TV har vært i vinden på TV med ulike konsepter som omhandler alt fra det å være strandet på en øde øy til det å sitte innestengt i et hus. Tidligere nevnte Christer Falck ble rikskjendis via Robinson Ekspedisjonen som baserte seg på førstnevnte setting. Og det er nettopp dette med at Christer Falck ble kjent via reality-TV som skiller reality-kjendiser fra skuespillere når det gjelder selvspill. Skuespillere som spiller roller basert på sitt offentlige selvbiografiske image har allerede et offentlig selvbiografisk image, mens reality-kjendisene konstruerer et foran kamera som de blir kjent for. De skaper med andre ord sitt selvbiografiske image på kamera i stedet for å bringe det med seg.

Nå som jeg har etablert at det er skille mellom reality-kjendiser og skuespillere – noe jeg vil komme nærmere inn på senere i oppgaven – vil det være naturlig å se på en form for selvspill som skuespillere har bedrevet på fjernsyn over lengre tid. Den mest tradisjonelle formen for selvspill på fjernsyn er også utstyrt med et eget navn, nemlig *cameo*. Ordet har ingen norsk ekvivalent noe som gjør at jeg vil benytte meg av det engelske i denne oppgaven. Det gjør også at det kan være interessant å titte i ordboken igjen:

- 1 a piece of jewellery, typically oval in shape, consisting of a portrait in profile carved in relief on a background of a different colour:
- 2 a short descriptive literary sketch which neatly encapsulates someone or something:
 - a) cameos of street life
 - b) a small character part in a play or film, played by a distinguished actor.

Det er altså en kort opptreden det er snakk om og det er nok treff 2 eksempel b. som tilsynelatende er mest interessant, men som tidligere er det noen gullfunn i de treffene som ikke skriker mest etter oppmerksomhet. Beskrivelsen på treff 2 inneholder på mange måter en beskrivelse som passer utmerket til selvspillsdefinisjonen. Om en ser på "short descriptive" og "encapsulates someone" som det selvbiografiske imaget og "literary sketch" som spill-delen, men samtidig så fungerer treff 1 som en ypperlig metafor for hva en cameo er og hvordan den fungerer. Et portrett utenpå en bakgrunn av en annen farge.

Et godt eksempel på en tradisjonell cameo i en sit-com er at en kjendis kommer inn døren, publikum roper og applauderer (da det er "filmed in front of a live studio audience")⁸, og når applausen stilner og publikums reaksjon er over er tiden inne for den faste kjernen av skuespilleres reaksjon på denne kjendisen. De er sjeldent viktigere karakterer i plottet og de blir sjeldent tildelt mye replikker. Denne type opptreden er blitt omtalt som docu-stunt av fjernsynsteoretikeren John Caldwell. (Lynn Spigel, Jan Olsson, 2004:63), der en gjør stunts som engangs hendelser for å skape blest om programmet også skape en liten virkelighetsforvirring. Blesten som ble skapt kom på grunnlag av at fjernsynsprogrammet hadde lavere status enn det den gjestende stjernen hadde, slik at stjernen på en slik måte bæret fjernsynsprogrammet samtidig som sin stjernestatus ble holdt inntakt ved mottakelsen (Lynn Spigel, Jan Olsson, 2004:63). Caldwell hevder i tillegg at slike docu-stunt bidro til en refleksivitet mellom seer og TV-serie, slik en sjelden har til vanlig. (Lynn Spigel, Jan Olsson, 2004:63)

En annen virkning som bruk av selvspillende skuespillere kan ha er Roland Barthes referensielle illusjon og virkelighets effekt. For å forstå dette er en nødt til å se på virkeligheten som en kategori, på lik linje med fiksjonen. Virkeligheten er noe eget og unikt, fiksjonen er som jeg slo fast i forrige kapittel også noe unikt og eget, og de vil begge tilhøre hver sin egne kategori. Den referensielle illusjonen oppnår en ved å benytte seg av virkelighetseffekter, og i denne konteksten vil virkelighetseffektene være de selvspillende skuespillerne. I stedet for å kun inneha en likhet med virkeligheten

⁸ Det var en periode vanlig å introdusere serier med at en av skuespillerne sa denne setningen etter at seriens tema- eller introduksjonssang var over og selve episoden skulle starte.

innehar de selvspillende skuespillerne direkte referanser til virkeligheten som knytter fiksjonen og virkeligheten til hverandre. (Gade, Jerslev 2005:11)

Det nevnte aspektet med stjernestatus er et viktig moment å ha i betraktning når en skal diskutere effekten av selvspill, og jeg vil hevde at det vil være temmelig umulig å få en god forståelse for hvordan selvspill kan fungere om jeg ikke har noen særlig forståelse for stjernestatus og hvordan det fungerer.

4. : Stjerner og stjernestatus.

For å kunne diskutere selvspillende skuespillere og hvilken effekt de kan ha på seerens potensielle opplevelse av fiksjonen er det verdt å ta en kikk på noen av faktorene som spiller inn. For det første behøver ikke skuespillerne å være primært skuespillere av yrke, de kan være kjente for og ha sitt hovedvirke innen en annen sektor. På lik linje som en forfatter vil bli en forfatter i det hun eller han forfatter en bok vil skuespilleren vil bli en skuespiller i det hun eller han utfører jobben som skuespiller. Hvorvidt en person defineres som en skuespiller er med andre ord uavhengig av om personens hovedvirke er sanger, fotballspiller eller nettopp skuespiller. Skuespillernes stjernestatus er dermed ikke knyttet knyttet til skuespilleryrket på eksklusivt vis. Jeg vil nedenfor redegjøre for hva en stjerne er, hvilke potensielle virkninger en persons stjernestatus kan ha, og i tråd med oppgavens problemstilling se på hvilke virkninger vår nye mediehverdag kan ha på det hele.

4.2 Sirkulerende stjerner.

Film og TV-viteren John Ellis har en forholdsvis kort og grei definisjon av stjerne som fungerer som et fint utgangspunkt: En stjerne er en utøver innen et bestemt medium hvis offentlige figur trer inn i subsidiære sirkulasjonsformer som påvirker senere opptredener. (Ellis, 2004:598). Ellis hevder videre at denne definisjonen som ble skrevet i en filmkontekst også ville kunne være gjeldende i andre kunstformer som teater og opera. Men mener imidlertid at definisjonens enkelhet gjør at den kan anvendes innen alt fra politikk til litteratur og idrett. Den selvutleverende Karl-Ove Knausgård vil for eksempel kunne omtales som en litterær stjerne etter hans utgivelser (og personutlevering) i Min Kamp-serien, da hans offentlige figur trer inn i subsidiære sirkulasjonsformer som sladrepressen o.l., som i tur påvirker hans opptreden og fremtreden. John Ellis selv kan også fungere som en stjerne. Hans utøvelse er akademisk

fundert tekstskriving innenfor film- og TV-vitenskap, noe som har gjort ham til et nokså kjent og anerkjent navn innen sitt virke. Han er såpass kjent og anerkjent at hans utøvelser trer inn i subsidiære sirkulasjonsformer ved å bli referert til, parafrasert og sitert i andres tekster. Dette er altså en definisjon som holder døren åpen for at stjernestatusen ikke nødvendigvis behøver å være tilknyttet ens virke som skuespiller. Man vil også kunne si at det impliserer at en utøver i en stjernekontekst vil fungere som et medium for ens person, noe som kan sees i sammenheng med Alan Kaye og hans idé om at all kommunikasjon er en simulering av en idé.

Man kan hevde at sirkulerende informasjon om en person i subsidiære medier ikke nødvendigvis vil kunne påvirke personsens opptreden. Om en forventer at ting som blir skrevet om en stjerne i subsidiære medium, sammenstilt med andre faktorer som skal kunne bygge opp om en persons stjernestatus skal påvirke personens performance direkte vil dette virke veldig usannsynlig. F.eks vil ikke dette nødvendigvis være slik at sprinteren Usain Bolt løper hverken fortere eller saktere på grunnlag av at hans kjendisstatus har blitt bygget opp ved at han f.eks gjestet et TV-program eller stilte opp til et portrettintervju i et magasin. Slikt sett vil denne definisjonen falle komplett sammen innen både skuespilleryrket og idrett.

Hvis derimot inntar et fenomenologisk ståsted, slik som jeg har i denne oppgaven, så vil det hele gi mer mening. En vil ikke se på de rent prestasjonsmessige i form av hvor mange meter per sekund som blir krysset, men en vil se på publikums opplevelse av sprinteren og den performance sprinteren utfører i sitt løp. Når sprinteren blir en stor stjerne, slik som f. eks nevnte Usain Bolt, vil en kunne hevde at det i større grad blir en begivenhet når han skal sprinte. Det vil til og med være en mediebegivenhet da dette er noe som ikke bare oppleves av det publikum som er tilstede på stadion der løpet gjennomføres, men av publikummere over hele verden i og med at løpet mest sannsynlig kringkastes internasjonalt. Publikums fokus og deres forventninger vil være høynet og tilspisset, og prestasjonen vil ikke gå ubemerket hen uansett hvor godt, dårlig eller middelmådig idrettsstjernen sprinter i dette løpet. I tillegg vil løpet bli gjenstand for videre sirkulasjon gjennom medier, noe som igjen vil bidra til å bygge opp om idrettsutøverens status som stjerne.

4.3: Biografiske stjerner

Robert C. Allens definerer kort og godt stjerner som skuespillere med biografier. (Allen 2004). Til tross for at denne definisjonen er en hel del kortere og begrenser seg til skuespilleryrket så fungerer den godt i samspill med John Ellis sin definisjon. Allens biografi er det samme som blir kommunisert via Ellis sine subsidiære sirkulasjonsformer, og den samme som den selvspillende skuespilleren bringer med seg når hun eller han agerer som skuespiller som spiller en rolle som er basert på skuespillerens offentlige selvbiografiske image. Et offentlig selvbiografisk image som vil bli forsterket ved at det inntar subsidiære sirkulasjonsformer, som på hermeneutisk vis vil kunne påvirke publikums inntrykk og opplevelse av stjernen.

Slik sett kan en i lys av disse to definisjonene si at det å opptre som stjerne er å kommunisere ens stjernestatus, eller å simulere en idé som er basert på ens selvbiografiske image, slik som kanskje Alan Kay ville beskrevet det.

4.4: Stjernenes dualitet, flerbetydningen og paradoksaliteten

Et av de mest sentrale aspektene ved stjernestatus er tosidigheten ved deres person. Christine Geragthy – en person hvis teorier og stjerne kategorier jeg skal komme grundigere inn på senere – hevder at denne tosidigheten, eller dualiteten som hun selv sier, er et av stjernenes kjennetegn. Dualiteten er rett og slett noe av det som skiller en stjerne fra en "ordinær" celebritet eller kvinnen og mannen i gata (Geragthy, 2007:184). Et eksempel er at stjernene har sin egne private person og identitet som eksisterer parallelt med den offentlige opptreden hun eller han utfører via sitt virke.

Dualiteten ovenfor passer godt for alle typer stjerner, men i denne sammenhengen er det primært skuespillere jeg ønsker å se nærmere på. Skuespilleryrket har en noe annerledes form for dualitet, som for eksempel kommer til uttrykk ved at skuespilleren alltid går tilbake til sitt selvbiografiske jeg etter at en film er slutt, mens karakteren skuespilleren spiller ut fortsetter å være den samme karakteren via skuespillerens person. Allen hevdet at karakteren som skuespilleren spiller dør med filmen. (Allen,

606:2004). Det er etter min mening ikke nødvendigvis riktig. For eksempel tar det ikke hensyn til filmer som utvikler seg til en franchise og tar med karakterene og fiksjonen videre i nye fortellinger via nye filmer, og også i noen tilfeller til TV-serier. Å si at karakteren dør med filmen blir i så måte for drastisk, da det at man kan bygge videre på fortellinger med nye filmer, betyr at det bør være en viss idé om at karakterene fortsetter å eksistere i fiksjonen blant publikum. Det er muligens mer korrekt å si at publikums forbindelse til den personen (karakteren) og det universet lukket i det fortellingen opphører. Dermed forsvinner publikums bevissthet på karakteren og fiksjonen, og fokuset dreies mot skuespilleren som person.

Denne dualiteten kan også sees som en del av det samme tanke- og idégodset som Ellis bragte med seg i sin redegjørelse for stjernenes kjennetegn. Men der Geragthy holder seg relativt nøktern hva gjelder bruk av begrepet dualitet hevder Ellis at det er paradoksaliteten ved stjernene som fenomen som er av de store kjennetegnene og som påvirker publikums opplevelse av dem (Ellis, 2004:598). Ellis omtaler stjernene og deres image som paradoksalt, usammenhengende og ufullstendig. Publikums forståelse av skuespilleren som innehar stjernestatus er kun satt sammen av små utsnitt av virkeligheten mediert av pressen, i kombinasjon med stjernens skuespillerrepertoar bestående av de filmene som stjernen har vært involvert i (Ellis, 2004:598). De er med andre ord satt sammen av små mengder fragmentert, mediert informasjon om skuespilleren som reell og ordinær person, og et sammensurium av personer og karakterer som alle er manifestert av den ene og sammen stjernen. Det paradoksale kan også etter min mening oppleves i den forstand at stjernens skikkelse og kropp manifesteres både i den reelle verden som publikummet befinner seg i, i tillegg til et utall forskjellige alternative universer via fiksjonen. Stjernen begår et umulig paradoks ved å være fysisk til stede både her, der, nå og da på en og samme tid. Stjernen er både ordinær og singulær, og ekstraordinær og polysem. Når noe er polysemt innebærer det at det er av mange betydninger, slik som en skuespiller kan være flere ulike personer, og til dels også det at de kan være ulike personer plassert på ulike steder både temporalt og geografisk. Der Ellis og Geragthy benyttet seg av dualitet og paradoksalitet

som nøkkelord for stjerner, hevdet Allen at stjerner er polyseme,⁹ og at dette var noe av kjernen bak stjernenes konstruksjon. (Allen, 2004:607)

Både polysemien og paradoksaliteten kan etter min mening plasseres inn i Geragthys teori om stjernenes dualitet, uten at det går på akkord med noen av de tre terienes poeng. De kan til og med få økt verdi som analyse verktøy for å undersøke seernes opplevelse av stjerner. Ved hjelp av dualitetens todelte kategorisering kan en sortere de ulike fragmentene av informasjon om stjernen inn i hver sin kategori. Den første kategorien med fokus på fiksjonen kan bestå av en samling av mening og kunskap en henter fra stjernenes arbeid som skuespiller der de spiller ut karakterer foran kamera. Den andre kategorien kan bestå av en samling av mening og kunskap en henter fra og om stjernenes privatliv som utgjør ens selvbiografiske image. I så måte får en sortert det som utgjør stjernens polysemi i to kategorier som igjen kan bidra til å belyse hvordan publikum har anledning til å kunne gjøre rede for og forstå det paradokset som skuespilleren utgjør.

4.5: Stjernenes funksjon

«En aura av Hollywoods magi» er kanskje ordene en tekstforfatter ville brukt for å beskrive det spesielle med filmstjerner. En ting er hvordan stjernene kan fremtre for oss: Hva som gjør at vi som seere hefter oss ved dem, og hvordan vi gjør rede for deres paradoksalitet. Men når en skal se på hvordan stjernene kan fungere så er et noe greiere og mindre søkt utgangspunkt å se på Hollywoods bruk av filmstjernene, enn på mer abstrakte idéer om fascinasjonskraft.

Hollywoods filmstudioer forstod relativt tidlig at enkelte skuespillere appellerte til mange publikummere, og kunne da fungere som lokkemiddel i filmenes markedsføring. Allerede på 1920- og 1930-tallet var det ofte kontraktsfestet i stjernenes kontrakter i med filmstudioene at de måtte opptre, som seg selv, på vegne av studioet i forbindelse med markedsføringen av filmene de spilte i (Allen, 611:2004). Stjernene var på denne tiden ofte kontraktsknyttet til et enkelt studio, slik at studioene da ville ha økonomisk

⁹ Robert C. Allen bygger videre på Richard Dyers teorier slik de var formulert i boken *Stars* (1979).

gevinst for å investere mye i konstruksjonen og oppbyggingen av de enkelte stjernene. Skuespillerne ble omgjort til stjerner, og kan på mange måter sies å fungere som ikoner og symboler for den "magiske" verden som Hollywood ønsket å lokke det billettjøpende publikummet til. Men selv den dag i dag har denne markedsføringspraksisen vedvart, selv om de ikke nødvendigvis er knyttet til et spesifikt studio. Senest høsten 2012 var Hollywood-stjerner fra Twilight-filmene på en markedsføringsturné som førte dem til Colosseum Kino i Oslo i anledning Norges-premierer på den siste Twilight-filmen.

En ting er hvordan stjernene fungerer i en markedsføringskontekst, men en helt annen sak er hvordan de fungerer i rent estetisk kontekst for seeren. Det er lite trolig at seerne i det de skal se en film eller TV-serie tenker nevneverdig på produksjons- og distribusjonsselskapenes markedsføringskampanjer med stjernene. En interessant tanke vedrørende stjernenes funksjon som er hentet fra John Ellis' tankegods er idéen knyttet til den rolle de spiller for publikums opplevelse av film. Ellis hevdet at filmstjerner fungerer som en invitasjon til publikum om deres deltagelse i en filmatisk opplevelse. (Ellis 2004) Med andre ord så fungerer filmstjernene som en invitasjon, eller indikator, til fiksjonen som filmen består av og har å by på til seeren. Med andre ord så er filmstjernene så etablerte tegn og indikatorer på filmfiksjon at det å se dem på et lerrett umiddelbart vil kunne sette seerne i et modus der de gjør seg klare til å ta til seg den fiksjonen de blir presentert for. På lik linje som en musiker som entrer scenen og dermed implisitt beskjed til publikum om at de nå vil få oppleve en konsert og at de nå må tre inn i et modus der de skal ta til seg og oppleve levende musikk, gir altså filmstjernen beskjed til publikum om at de nå skal få oppleve den fiksjonen som filmen består av. Dette gir assosiasjoner til Gregorie Curries redegjørelse for hva fiksjon er som jeg nevnte i forrige kapittel. Stjernen fungerer altså som den indikatoren som gjør at en forstår at dette er fiksjon, slik som Currie mente at en leser av en bok eller skjønnlitterært verk må vite det for å kunne lese fiksjon som fiksjon (Currie, 1985:387). Ellis sin stjerneinvitasjon til filmen fungerer altså som Curries signal til leseren om at dette er fiksjon.

4.6: Nye stjerner på kartet og statusendring

Mye av det som har blitt nevnt til nå om stjerner kan på mange måter føles noe foreldet i disse dager. Disse teoriene om stjerner er skrevet hovedsaklig til film og bygger da på en filmatisk tradisjon som i stor grad er knyttet opp mot Hollywood. Selv om denne oppgaven primært handler om TV-fiksjon er dette på mange måter passende, i og med at de ekte og de fiktive stjernene i seriene *Curb Your Enthusiasm* og *Entourage* som sagt holder til i Hollywood¹⁰. Men i dette ikke-fiksjonaliserte universet vi befinner oss i lever vi i en epoke der flere og flere blir stjerner og opptrer på for eksempel TV uten at de er kjent for noe som helst annet enn at de er på TV. Jeg snakker med andre ord om reality-tv-kjendisene jeg nevnte tidligere i oppgaven. Kjendiser som er kjendiser for å være kjendiser. Man kan se på det som en oppfyllelse av Andy Warhols "alle mennesker får sine 15 minutter med berømmelse"-profeti, og på den måten kan man kanskje si at det har skjedd en utflatning av stjernekartet.

Om det er slik at stjerner skapt av reality-TV skiller seg fra filmstjerner, hvordan er det i så fall med TV-stjerner? Tradisjonelt sett har det vært slik at film har vært rangert med en høyere kulturell verdi. Den har blitt regnet som kunst i større grad enn TV fordi den er eldre, mer etablert og tradisjonelt sett mer respektert. (Akass, McCabe2007:146) Hvis en ser på historien har også både TV-budsjettene og hva som har vært tilgjengelig av teknologi vært av et lavere kaliber enn for filmen, noe som nødvendigvis vil gi utslag i form av hvilke skuespillere de har råd til å hyre inn. For eksempel har det vært noe lengre mellom de store filmstjernene i TV-serier enn i filmens verden. Det betyr imidlertid ikke at TV-stjernene ikke har potensiale til å bli store etterhvert. Om det så er tilfellet at TV-serier kan gjøre stjerner større, vil det da muligens være korrekt å si at TV tradisjonelt har skapt store stjerner, mens filmen har benyttet seg av store stjerner?

På lik linje med at reality-tv endrer stjernestatusen, er det andre faktorer i sving som også kan bidra til å rokke ved de tidligere noe mer klare skillene mellom stjerner. Mye har skjedd innen TV-serier de siste 20 årene, spesielt på 2000-tallet. Det vil ikke være urimelig å hevde at TV-serier er ikke lenger i ferd med å få en opphøyet status, men at de nå nyter denne. Bare det at en tilnærmer seg fjernsynsfiksjon med en estetisk vinkling gjør at en kan hevde at TV-fiksjon er sammenlignbar med litteratur og film.

¹⁰ Handlingen i siste halvdel av 8. og foreløpig siste sesong av *Curb your enthusiasm* er riktignok plassert i New York, men i og med at det kun utgjør ca 6% av handlingen mener jeg det er greit å si at handlingen foregår i Hollywood.

Med andre ord, når en tilnærmer seg noe på kunstfilosofisk vis, som man jo kan si at en estetisk tilnærming er, så er det en prosess som bidrar til å plassere det innen kunstverdenen. (Cardwell 2006:76) Når en tillegg har fag på Institutt for medier og kommunikasjon ved navn Moderne Fjernsynsfiksjon med pensumbøker som har navn som Quality-TV, som i sin tur er et resultat av en konferanse viet til begrepet Quality-TV, er det ikke urimelig å hevde at vi nå er i en situasjon der prosessen med å opphøye TV-fiksjon opp mot filmens status er nådd. Årsaken til opphøyningen kan være en synnergi av vilje til å se på TV-serier med et nytt blikk, men også økte produksjonsverdier i forbindelse med bl.a digitaliseringsprosessen, samt enkelte aktørers nysatsning på annerledeshet og kvalitet. Sistnevnte vil jeg komme nærmere innpå i et senere kapittel.

Om det er slik at at TV-serier har endret status er det naturlig at det også fører med seg en del andre endringer, både på seernes side og på produksjonssiden av TV-serien. Jeg vil hevde at dersom mediet endrer status vil det endre måten seerne forholder seg til det. Det hevdes blant annet at endringene som har funnet sted i TV-seriers produksjonsforhold og utførelse har gjort at TV-seerne har endret måte å se på TV-serier. Fra den passive glance-formen til den aktive gaze-formen ¹¹som tidligere har vært forbeholdt filmen. Med andre ord kan en hevde at TV-serier har blitt mer filmatiske både i uttrykket – altså på produksjons og avsender-siden – og i måten seerne forholder seg til dem. (Nelson 2007:15) Om det er slik at seernes måte å forholde seg til og erfare TV-serier har endret seg, er det en relativt stor mulighet for at de også har endret måten de forholder seg til elementene som utgjør TV-serien. Dersom seerne har endret måten de forholder seg til elementene som utgjør TV-serien, betyr dette også at de har endret måten de forholder seg til TV-serienes skuespillere og stjerner.

De siste årene har vi stadig oftere vært vitner til at anerkjente filmskuespillere tar steget til TV-serier, uten at det på noen som helst måte innebærer en nedgradering av deres status som anerkjente filmskuespillere og stjerner. Noen eksempler på dette er Glenn Close, Steve Buschemi, Alec Baldwin og Christina Ricci. Alle velkjente og anerkjente navn som fint kunne fortsatt sin filmkarriere og som ikke hadde hatt rent karrieremessige "behov" for å ta steget til TV.

¹¹ Grundigere redegjørelse for glance og gaze vil komme i kapittel 8.

5: Stjernene og deres selvbiografiske image

I de to foregående kapitlene har jeg sett nærmere på selvspill og stjerner. Jeg har forsøkt å belyse og drøfte ulike aspekter ved begge begrepene og fenomenene slik at jeg har grunnlag til å se hvordan de kan fungere sammen, og ikke minst i samspill med TV-serien, fiksjonen og seeren.

5.2 Stjerne kategorier

Det kan virke som om det å forholde seg til en enkelt stjerne kategori vil være lite hensiktsmessig i min videre diskusjon. Om det i tillegg skulle være flere ulike grader og nivåer av stjerne status, som alle ville hatt ulike utslag på seernes opplevelse av selvspillet, ville det blitt svært kompliserende. På lik linje som den tidligere nevnte dualiteten holder orden ved å kategorisere polysemien som utgjør stjernene har jeg også her et behov for å kategorisere stjernene. Av den årsaken velger jeg derfor å basere meg på Christine Geraghtys temmelig enkle og ryddige kategorisering som tar utgangspunkt i en oppdeling på tre undergrupper av stjerner. For enkelhets skyld velger jeg å nummerere stjerne kategoriene her, altså er ikke stjerne kategoriene døpt kategori 1, 2 eller 3 av Geraghty selv.

Kategori 1 - Stjerne som celebritet:¹²

I denne kategorien finner du stjerner som er mer kjent for sitt liv utenom arbeidet og ikke for sin profesjonelle innsats. Dette er stjerner som har liv som sirkulerer så pass mye i subsidiære medier at de fremdeles kan holde sin karriere i live, til tross for at filmene deres ikke nødvendigvis er suksessfulle. (Geraghty, 2007:102) Det kan muligens

¹² Min oversettelse.

være fristende å plassere reality-tv-stjerner her, men etter min mening så fungerer disse kategoriene kun på skuespillere som stjerner. Med andre ord må en reality-tv-stjerne forfølge en skuespillerkarriere, og gjøre seg noe bemerket for det, for å kunne plasseres her.

Kategori 2 - Stjernen som profesjonell:¹³

I denne kategorien finner vi stjerner som primært har gjort seg kjent som skuespiller innen en bestemt sjanger og i en bestemt type karakter. Geraghty nevner Harrison Ford som en stjerne innen kategori 2 på bakgrunn av hans hyppige opptredener innen thriller-sjangeren. Et felles trekk er altså deres tilknytning til sjanger. Publikums forventninger knyttet til skuespilleren er også sentralt. De lærer seg å kjenne skuespilleren som utøver av en bestemt type sjanger, noe som kan føre til at det fort kan oppstå en form for inkongruens hvis skuespilleren forsøker å bytte sjanger. Geraghty mener at stabilitet og sjangerlojalitet vil være svært viktig for en stjerne innen denne kategorien. (Geraghty, 2007:101)

Kategori 3 - Stjernen som utøver:¹⁴

Stjernen som utøver vil muligens være den mest ettertraktede kategorien for skuespillerne selv å tilhøre da dette er en kategori de plasseres i på grunnlag av sine gode meritter som utøvere av sin profesjon. Det er skuespilleren som *skuespiller* som står i fokus, i motsetning til de to foregående kategoriene der sjangertilhørighet og privatliv som er det mest sentrale. (Geraghty, 2007:102) Man kan si at dette er den mest kunstnerisk kredible av kategoriene, og Geraghty selv ser den som en ren reaksjon mot stjerner som celebritet-kategorien, og den generelle fremveksten av kjendiser (som ikke er skuespillere og som da faller utenfor disse tre kategoriene) som kun er kjente for å være kjente.

5.3: Et tilleggsperspektiv.

Selv om det på mange måter virker som om stjernekategoriene har ryddet opp i potensiell problematikk rundt hvordan seere forholder seg til ulike typer stjerner så

¹³ Min oversettelse.

¹⁴ Min oversettelse

gjenstår en mulig siste faktor som Geragthy påpeker i sin utredning om stjernekategoriene. Det er da i ikke snakk om gråsonene som mest sannsynlig vil kunne komme til syne i overgangene mellom de ulike kategoriene, men heller om kjønn og kjønnsroller.

Geragthys tanker rundt kjønnets potensielle påvirkningskraft handler ikke om at stjernens kjønn bestemmer hvilken stjernekategori de vil plasseres i. Ikke helt i alle fall. Poenget hennes går ut på at det er enkelte kjønnsstereotyper hos seerne som påvirker hvordan de opplever stjernenes agering innen de ulike kategoriene. Geragthy hevder for eksempel at de seere vil ha lettere for å forholde seg til en kvinnelig stjerne som byr på seg selv, sitt privatliv og sine "mykere" sider enn en mannlig stjerne (Geragthy 2007:106). Det vil muligens åpne for at kvinner lettere kan bli celebritetsstjerne, i tillegg til at det også vil være lettere for de kvinnelige profesjonelle- og utøverstjernene å operere i gråsonene mellom førstnevnte kategori og disse to. Samtidig kan en også se på det som at pressens og publikums tiltrekning mot de kvinnelige skuespillernes private liv, gjør at kvinnelige skuespillere vil ha problemer med å kunne bli plassert i utøverkategorien, og det er dermed vanskeligere for dem å bli anerkjent for sine prestasjoner.

5.4: Kategoriene på TV-skjermen

Nå som jeg har redegjort for en foreløpig oversikt over Geragthys ulike stjerne kategorier, kan jeg snevre meg inn mot TV-skjermen og TV-serier. Jeg må begynne å se på hvordan dette passer inn i en fjernsynsfiksjonskontekst, slik at jeg kommer noe nærmere et svar på min problemstilling.

Den første kategorien, stjerne som celebritet, innebærer som sagt at personen blir viet mer oppmerksomhet for sitt private liv enn for selve arbeidet som blir utført. Er dette en kategori som passer for TV-skuespillere? Stortsett ikke. Som jeg foreslo tidligere i oppgaven kan en se det slikt at TV-serier tradisjonelt sett har skapt stjerner i stedet for å hyre inn stjerner. Om jeg går ut i fra denne tesen vil det ikke passe inn at TV-serier benytter seg særlig av stjerner som celebriteter-kategorien. Det er heller ikke vanlig at TV-serier benytter seg av stjerner som utøver-kategorien, da denne for det meste er

befolket av filmstjerner med et bredt repertoar av skuespillerprestasjoner. Den kategorien som kan virke som aller mest passende på TV-serie-skuespillere er kategori 3: stjerner som profesjonelle-kategorien. Stjerner som profesjonelle forholder seg for det meste til det gitte spillerommet de har å spille på innen de rammene som den sjangeren de spesialiserte seg innen. (Geraghty 2004:189) Skuespillere i TV-serier kan ofte tilbringe svært lang tid med å spille ut en enkelt karakter. Særlig hvis TV-serien oppnår høy popularitet, og dermed er så økonomisk innbringende for serieprodusentene at de følger opp med flere sesonger, kan skuespillere bruke brorparten av et tiår på én enkelt karakter. Eksemplene *Curb your enthusiasm* og *Entourage* varte begge i 8 sesonger¹⁵, fordelt på henholdsvis 7 og 11 år. Denne skuespilleren vil da bli sett av seerne jevnlig på TV, i den samme fiksjonen som forholder seg til de samme sjangerrammene om og om igjen. Med andre ord spesialiserte skuespilleren seg ikke bare på å spille ut en type karakter i en type sjanger, han eller hun spesialiserte seg ytterligere ved å spille den samme karakteren i den samme sjangeren. Slik gir skaperne seere god mulighet til å bli kjent med skuespilleren i den konteksten, og da samtidig bygge opp et sett med assosiasjoner med tilhørende forventninger og formeninger om hvordan denne skuespilleren bør fremstå. På denne måten passer TV-serie-skuespillere godt inn i Gerarthys stjernekategori «profesjonelle som stjerner».

Et nærliggende spørsmål er dermed hvorvidt stjernens kategori vil ha noen særlig innvirkning på hvordan seerne opplever selvspillet. Foreligger det ulikt erfaringspotensiale i de ulike kategoriene, og i så fall hvilke? Med tanke på at disse stjernekategoriene i stor grad er inndelt etter seernes og publikums oppfatning og opplevelse av stjernene, vil det være nærliggende å hevde at det vil ha en effekt på seerens opplevelse av selvspillet, men dette vil jeg diskutere nærmere senere.

I tillegg til det tidligere nevnte kjønnsperspektivet er det også en annen gryende faktor som kan bidra til at kategoriene er – og muligens i økende grad med tid – noe flytende. Jeg var innom statusskiftet for fjernsynsfiksjon og TV-serier i forrige kapittel. Dette førte til at mange skuespillere som tidligere var dedikert til filmen tidligere har beveget

¹⁵ HBO har pdd hverken bekreftet eller avkreftet om det skal komme en 9. sesong av *Curb your enthusiasm*. Men siste episode av sesong 8 ble vist i USA 2011, noe som innebærer at det i så fall vil bli relativt lang tid mellom visning av siste episode av sesong 8 og en eventuell 9. sesong.

seg over til TV-serier. Dermed har skuespillere innen «stjerner som utøver»-kategorien gjort inntog i TV-seriene. TV-serier som tidligere, og i stor grad fremdeles er, befolket av stjerner som tilhører «stjerne som profesjonell»-kategorien. Det tidligere nevnte eksempelet med bl.a filmskuespillerne Steve Buschemi og Glenn Close er skuespillere som best passer inn i stjerne som utøver-kategorien.

5.5: Det selvbiografiske imaget

Jeg definerte tidligere selvspill som skuespillere som spiller en rolle som er basert på deres offentlige selvbiografiske image. Stjerner ble tidligere definert som skuespillere med biografier (Allen XXXX:XX), eller skuespillere som har en dualitet ved seg: En todelt polysemi bestående av sin katalog av skuespillerarbeid på den ene siden, og fragmentene av sin private person som har blitt mediert til å bli skuespillernes offentlige selvbiografiske image. Når en skuespiller da opptrer som selvspillende skuespiller opphører denne dualiteten hos skuespilleren, men kun i fiksjonen. I fiksjonen skjer altså en sammensmeltning av skuespillerens dualitet i opprettelsen av karakteren som skuespilleren skal spille ut. Det Ellis anså som det paradoksale ved stjernen, opphører i det det ekstraordinære, og gir etter for det ordinære, fordi stjernen portretteres som et menneske på lik linje med alle andre karakterer i fiksjonen. Stjernen er på samme plass til samme tid som de andre i universet fiksjonen befinner seg i. Det er godt mulig at stjernen har en høyere sosial status i fiksjonen, men han eller hun er like fullt et ordinært menneske innen fiksjonen.

I forrige kapittel skrev jeg om det tomrommet som befinner seg mellom de fragmentene av stjernes medierte personlighet, og kan ses på som noe av det som gjorde at Ellis definerte stjerner som ufullendte mennesker. Det er ikke komplette historier vi blir fortalt. Det er nettopp i dette tomromme mye av det kreative potensialet i bruken av selvspillende skuespillere finnes. Tomrommet kan av manusforfattere og regissører brukes som et umalt og urørt lerret. De kan fylle det opp med hva de vil, og lime sammen de ulike fragmentene som den ufullendte stjernen bestod av, og slik kan de tre frem som en komplett person. Dessuten kan det faktum at stjernene er ufullendte gjøre det lettere for seriens skapere å velge ut de bitene som passer best til fortellingen som skal fortelles. Det de ender opp med er en komplett person som er basert på en person i den reelle verdenen, men som er tilpasset de fortellinger som fortelles i det universet

der fiksjonen spilles ut. Personen bærer med seg en subtekst som er knyttet opp til den verdenen som vi befinner oss i: Verdenen utenfor fiksjonen.

5.6: Stjerner, selvspill og stjerne kategorier i *Curb* og *Entourage*

Bruken av selvspillende skuespillere i seriene *Curb your enthusiasm* og *Entourage* er kort og godt så forskjellig fra hverandre at en nesten kan si at det er diametrale motsetninger, men det er like fullt mulig at det er likheter å spore mellom seriene. Seriene er som sagt innledningsvis relativt like, til tross for sine motsetninger. Den store forskjellen mellom *Curb your enthusiasm* og *Entourage* når det gjelder bruken av selvspillende skuespillere er som nevnt det faktum at *Curb your enthusiasm* har Larry David som selvspillende skuespiller i hovedrollen, mens det i *Entourage* er personer på utsiden av det ensembleret av skuespillere som utgjør den indre kretsen og kjernen av serien som er selvspillende skuespillere. Nå skal det sies at Kevin Dillons rolle som Johnny "Drama" Chase som er den mindre vellykede broren til seriens stjerne (fiktive stjerne) Vincent Chase er relativt lik hans egne offentlige biografi, da han er den mindre kjente broren til Matt Dillon.

I tillegg til Larry David i rollen som 'Larry David' i *Curb your enthusiasm* finner vi en rekke kjente personer som spiller rollen som seg selv, men disse er for det meste ikke en del av den indre kretsen av karakterer. Den indre kretsen kan defineres som Cheryl Hines (hans kone og kommende eks-kone – begge deler kun i fiksjonen), Jeff Garlin (hans manager), Susie Essman (Jeffs kone) og Richard Lewis (komikerkollega). Interessant nok bærer alle disse karakterene fornavnet til skuespillerne som spiller dem, uten at karakterene på noen som helst måte er basert på deres offentlige biografi. Med unntak av sistnevnte komikerkollega 'Richard Lewis' som spilles nettopp av Richard Lewis. I tillegg til Richard Lewis i rollen 'Richard Lewis' er det enkelte gjengangere som har utmerket seg ved å opptre relativt ofte. Høyst på listen over gjengangere finner vi Ted Danson og Julia Louis-Dreyfus som dukker opp i henholdsvis 13 og 8 episoder av 80 mulige. Relativt mye, men ikke i nærheten av like mye som Richard Lewis med sine 27 av 80 mulige episoder.

En stor andel av stjernene som har bidratt mest jevnlig og i flest episoder i både *Curb your enthusiasm* og *Entourage* er skuespillere som er mest kjent fra TV-serier. Dette er da skuespillere som best passer inn i stjerne som profesjonell-kategorien. De er mest kjent som enkeltkarakterer over lengre tid, på lik linje som nevnte Harrison Ford eller for eksempel action-stjernen Dolph Lundgren som er mest kjent for en enkelt type karakter. Ted Danson og Julia Louise Dreyfus er begge helt klart mest kjent som TV-stjerner fra henholdsvis *Cheers* og *Seinfeld*, og Jamie Lynn Siegel som deltar i hele 11 episoder av *Entourage* er mest kjent for sin langvarige rolle i TV-serien *The Sopranos*. Nevnte Richard Lewis er mest kjent som komiker, noe som på alle måter gjør at han også passer inn i kategorien stjerne som profesjonell. I tillegg må en også kunne plassere Larry David inn under kategorien som profesjonell, da han også i størst grad har bakgrunn som komiker, ved siden av sin bakgrunn som en av skaperne bak *Seinfeld*. En bakgrunn som på mange måter er essensiell. Både ut i fra det tidligere resonnementet om at selvspillende skuespillere er avhengige av å ha en offentlig kjent biografi for å kunne ha en effekt som selvspillende skuespillere, og rett og slett for at serien skal ha et plot.

Det finnes innslag av andre typer stjerner i seriene. Gode eksempler på stjerne som utøver-kategorien er skuespillerne Matt Damon og Mark Wahlberg i *Entourage*. Disse stjernene er sjeldent gjengangere, bortsett fra Mark Wahlberg, men han er en av seriens produsenter i tillegg til at seriens handling skal være løst basert på hans tidlige år i Hollywood. Disse relativt korte innslagene av selvspill er etter min mening i større grad beslektet cameo enn de mer omfattende og mindre tidsbegrensede innslagene av selvspill. Den diametrale motsetningen mellom bruken av selvspillende skuespillere i *Curb your enthusiasm* og *Entourage* som jeg nevnte tidligere viser seg da å ikke gjelde hvilke kategorier stjernene tilhører. Det handler i større grad om hvilke roller de selvspillende skuespillerne har i seriens narrativ enn om hvilke stjerne-kategorier som benyttes.

Det kan lett bli at en kan stille seg spørsmål om hvorfor det er slik at den ene kategorien stjerner er viet mye lengre tid enn de andre. Jeg velger å ikke begi meg ut på synsing om hvorfor disse valgene ble gjort, da det vil være vanskelig for meg å få svar på dette. Men det er uansett mulig å slå fast at mesteparten de selvspillende skuespillerne tilhører

stjerner som profesjonelle-kategorien, og at de da nettopp er stjerner som bringer med seg en subtekst fra virkeligheten. I og med at stjerner som profesjonelle-kategorien består av skuespillere som har funnet seg en nisje, sjanger og type karakter de og ikke minst seerne er fortrolige med er det muligens noe enklere for seerne å forholde seg til disse personene som fulle og komplette mennesker. Årsaken til at jeg hevder det er at den profesjonelle siden av dualiten de innehar som stjerner da i større grad vil være noe singulær og monoton. En av egenskapene til de skuespillerne som går under stjerner som profesjonelle-kategorien er en lojalitet til den nischen de har valgt seg. Dette åpner for at seerne kan få en følelse av tillit til personen, da seeren har et mindre sprikende bilde av stjernen enn om stjernen hadde hatt sine ben plantet i en mengde forskjellige type filmer og roller. Seerne vet med andre ord hva de får, og det de får er en type ting. Når seerne skal bli kjent med den karakteren som den selvspillende skuespilleren spiller ut vil stjerner som profesjonelle-kategorien by på mindre for seerne å måtte forholde seg til. De trenger kun å forholde seg til den type roller de bruker å spille og se det i sammenheng med den nå komplette personen som seriens manusforfattere har skrevet til live. Det blir altså den yrkesrettede delen av dualiteten som skal spille sammen med den personlige, men manusforfattede delen. Det blir med andre ord mindre deler å sette sammen til et fullendt og komplett menneske. Enten det er Bob Sagets portrettering av seg selv som sexfiksert fyr med predisposisjon for narkotikabruk i *Entourage* som stilles i kontrast til hans mange år som kjernesunn familiefar i *Full House*, med påfølgende år som programleder i *Americas Funniest Home Videos*. Eller om det er Jamie-Lynn Siglers mye mer jordnære fremstilling av seg selv, som på mange måter ikke er særlig forskjellig fra den rollen hun spilte i *The Sopranos*, så sitter man altså med kun to biter som skal settes sammen for at en skal "forstå" karakteren de spiller ut.

6: Opplevelsen.

Jeg har nå kommet til første kapittel av del 2 av denne oppgaven. I den første delen har jeg forsøkt å trinnvis diskutere og redegjøre for det jeg har kategorisert som de interne momentene i oppgavens problemstilling. Felles for alle er momentene som har blitt drøftet foreløpig er at de har for det meste har dreid seg om momenter som er internt i TV-serien, Det er momentene som går inn under den delen av problemstillingen som dreier seg om hva det er som blir opplevd og erfart av seeren. Nå har jeg kommet til det siste, og på mange måter viktigste, leddet av problemstillingen. Jeg har kommet frem til opplevelsen. Opplevelsen av de momentene jeg har drøftet hittil.

Spørsmålene jeg skal stille i dette kapittelet dreier seg ikke primært om hva opplevelse er, men hvordan opplevelsen av dramatiserte TV-serier kan fungere. I de kommende kapitlene vil jeg drøfte aspekter som potensielt kan påvirke denne opplevelsen, og hvordan påvirkningen kan forekomme. En dramatisert TV-serie er ikke en live, eller direkteopplevd, begivenhet slik for eksempel et teaterstykke, en konsert eller en annen slags forestilling er. Ei er det heller en *ting* som kan oppleves, slik som for eksempel en skulptur eller arkitektur. Dramatiserte TV-serier som erfaringsobjekt har muligens i større grad et slektskap med litteratur og bøker, og da det forholdet og samspillet som forekommer mellom litteratur, leser og bøker. Dramatiserte TV-serier er som sidene mellom en boks permer, det er innhold som er formidlet.

6.2 Innhold i mellomrommets tomhet .

Et gjennomgående tema innen både stjerneteorien og Gregory Curries teori om fiksjon er tomrom. I fiksjonen mener Currie at leseren skal forestille seg det som også ikke blir fortalt (Currie 1985:391), og Ellis mener at det spesielle med stjerner er at de fremstår

som ufullendte og fragmenterte mennesker(Ellis, 2004:598). Robert C. Allen stiller følgende spørsmål i Channels of Discourse, Reassembled "How do we make sense of and derive pleasure from watching television?" Spørsmålet er todelt og svaret blir todelt, både i den forstand at det er to svar men også at det er to typer svar. "Make sense of" kan oversettes relativt enkelt og greit til «å gjøre rede for». Hvordan gjør TV-seeren rede for hva hun eller han blir presentert for? Del to blir av spørsmålet "derive pleasure from..." blir til på sin side gjenstand for tolkning. Direkte oversatt betyr det å få glede av. Selv om jeg ønsker å diskutere hvordan enkelt personers subjektive opplevelse fiksjonsbaserte TV-serier kan arte seg blir det litt vel subjektivt, selv i denne konteksten, å diskutere hva folk får glede av, da det vil være avhengig av preferanser muligens fargelagt av kultur, miljø og så videre. Jeg velger derfor å tolke det til oppleve, slik at spørsmålet blir «hvordan TV-seeren gjør rede for og opplever» det han eller hun blir presentert for på TV.

Kort fortalt handler «gap filling» om å fylle inn hullene i historien. (Allen, 1992:104) Direkte oversatt betyr det tomromsfylling, og tomrommene det refereres til er hendelsene, elementene, bevegelsene og alt som skjer i mellom de tingene seeren blir fortalt. Det kan sammenlignes med det å tegne mellom punktene på en punkttegningen og er selve essensen og meningen bak det engelske uttrykket "connect the dots". (Allen, 1992:104) Dette berører noe av det jeg anser som selve kjernen i opplevelsen av en fiksjonsserie, nemlig mottakerens aksept av det som blir fortalt i serien. Det som gjør at en historie ikke er en statisk enhet, men heller en dynamisk enhet som blir til i møtet med mottakeren. Dette kan sees i sammenheng med Gregory Curries definisjon av hva fiksjon er, og hvordan fiksjonen er avhengig av leserens aksept av og inneforståthet av at det er fiksjon. Og da spesifikt punktet om at leseren også er nødt til å bruke sin fantasi til å forestille seg det som ikke eksplisitt er stavet ut av forfatteren, men som ligger underforstått mellom linjene i fiksjonen. (Currie 391:1985)

Fiksjonen i en TV-serie blir, som i andre fortellende medier som film, bøker, vitser og lignende, presentert for mottakeren, med mange temporale tomrom. Seeren kan bli presentert for en ny hendelse i fortellingen rett etter en annen hendelse i fortellingen, som tidsmessig er senere i fortellingen enn den forrige, uten at det i presentasjonen er noe særlig opphold. Likevel er seeren inneforstått med at det internt i fiksjonen har gått

så så lang tid, og seeren bygger selv opp det som kan ha skjedd i mellomtiden basert på den informasjonen han eller hun får fra fortellingen (Allen, 1992:104). Det kan være noe så enkelt som at Larry David for eksempel filmes mens han går inn til en frisør, og det så klippes til at han går ut kortklipt. Seeren har ikke nødvendigvis blitt fortalt eksakt hva det er som har hendt, men klarer likevel å trekke denne slutningen på basis av det som har blitt vist.

På mange måter kan det føles noe feil å bruke ordet tomrom, da det kan inneha negative (negative i den forstand at det er uproduktivt) konnotasjoner. En bør derfor heller se på tomrommet som et åpent rom med muligheter for kreativ produktivitet hos mottakeren. Det er nettopp dette åpne rommet jeg legger til grunn når jeg ønsker å se på hvordan mennesker opplever og erfarer selvspillende skuespillere i fiksjon på både film og TV. Jeg tar utgangspunkt i at dette er roten til den estetiske opplevelsen som finner sted i det en TV-seer blir fortalt og gjør mening ut av fortellinger via skjermen. På lik linje med at tomrommene mellom fragmentene i stjernenes privatperson kan brukes av TV-serieskaperne som blanke ark der de kan fylle inn det som passer seriens fortelling best er tomrommene i en fortelling det som mottakerne bruker for å fylle inn det som de selv synes passer best. Det er med andre ord en måte for seerne å ha interaksjon med historien, og å bruke sin egen fantasi og logikk til å resonnere seg frem til hva det er som kan ha foregått mellom de fragmentene av fortellingen som de har blitt presentert for.

Når en TV-seer gjør rede for hva som er det naturlige fyllstoffet i tomrommene han blir, eller strengttatt ikke blir, presentert for, så rasjonaliserer hun eller han seg frem til det logiske mellomsteget. (Allen, 1992:104) Dette vil i stor grad være basert på informasjon som gradvis er blitt innhentet fra TV-seriens fiksjonsuniverss. En kan argumentere for at mye av denne informasjonen er hentet fra den ekte verdenen, men jeg vil hevde fiksjonsuniverset fungerer som en proxy: TV-seeren identifiserer hva slags univers og hva slags regler som gjelder i dette universet basert på den informasjonen som hun eller han har hentet inn. Om TV-serien kommuniserer til TV-seeren at dette universet har de samme reglene som vårt univers, vil de logiske slutningene tas etter disse reglene og forutsetningene. Etterhvert vil TV-seeren samle inn informasjon som kommuniseres av

TV-serien som TV-seeren igjen vil benytte seg av for å redegjøre for den nye informasjonen og for å fylle inn din åpne mellomrommene.

6.3: Et performativt medium i endring

Denne måten å oppleve TV-serier på beskriver i stor grad en ensrettet måte å se TV-serier på. Men det må sees i sammenheng med at Allen skrev dette i 1992. Som nevnt innledningsvis, er det resultatene av den utviklingen som har foregått siden den tid, jeg ønsker å se nærmere på i denne oppgaven.

Allen beskriver fjernsyn som mer enn en rekke fortellinger med sine iboende åpne rom. Han omtaler det som et performativt medium (Allen, 1992:101), og trekker et skille mellom det han karakteriserer som et distansert og mediert forhold mellom lesere og avsender innen litteraturen og den performative kraft som er iboende i fjernsyn. Med dette mener han at fjernsyn ikke bare er noe som medieres via fjernsynsapparatene, men at fjernsyn opptrer via fjernsynsapparatene. Allen utdyper ikke videre, noe som åpner for fortolkning fra min side, på lik linje som de åpne rommene i en fjernsynsfortelling åpner for fortolkning for seerne. I min fortolkning av et performativt medium vender jeg nesen tilbake til det oppgavens innledende kapittel og hele premisset for denne oppgaven, nemlig den McLuhanske idéen om at mediets egenskaper ligger til grunne for hvordan medieinnholdet oppleves og hvordan vi gjør rede for det.

Dette kan sees i forhold til Allens spørsmål om hvordan TV-seere "makes sense of and derive pleasure from television". I den litterære tradisjonen som Allen henter inspirasjon fra er det slik at tekstens mening manifesteres hos leseren i det teksten leses. Den ligger altså ikke nødvendigvis eksplisitt stavet ut ord for ord, men leseren får oppleve meningen under lesningen. Dersom lesningen foregår på ulike måter, via ulike medium med ulike egenskaper og tilknyttede assosiasjoner (hos brukeren), vil da meningen, eller fortellingen og fiksjonen oppleves likt?

Allen hevder at måten seere begår fortolkningen av det de ser på TV, er avhengig av hvordan de ser på TV, og at det allerede da i 1992 var et bredt spekter av måter å se på

TV. Eksempler på dette var videoleie, opptak og direkte kringkasting. (Allen, 102:1992). Om det i så fall var slik at en var nødt til å ta hensyn til disse variasjonene på et tidspunktet hvor alle de forskjellige måtene å se på TV faktisk involverte et fjernsynsapparat, vil det ikke være usannsynlig at antallet måter å se på TV har økt betraktelig nå som store deler av TV-tittingen er fjernet fra en TV-setting, i den forstand at vi ikke bare ser på TV på TV, men på et bredt antall medium.

6.4: Selvspill og gap filling

Det store spørsmålet i denne sammenhengen er hvordan selvspillende skuespillere vil kunne påvirke seernes opplevelse av det fiksjonsuniverset de blir presentert for av TV-serien. Har de noen påvirkningskraft? Før jeg tar neste steg i denne diskusjonen kan det være greit å ta en titt på begrepsdefinisjonen som ble utredet for selvspill i denne oppgavens kontekst en gang til:

"Selvspill er en performance i dramatisert fjernsynsfiksjon der en velkjent person spiller en karakter/rolle som er basert på et predefinert selvbiografisk image der ens egen identitet med navn er tilknyttet."

Som jeg skrev tidligere bærer de selvspillende skuespillerne med seg en subtekst basert på den polysemien som utgjør deres offentlige selvbiografiske image. Denne subteksten som den selvspillende skuespilleren bærer med seg via dens status som en velkjent person, eller stjerne, vil være uløselig knyttet til den verdenen som vi befinner oss i. Med andre ord den ikke-fiktive virkeligheten som befinner seg utenfor fiksjonen. Dette kan knyttes Susanne K. Langer-sitatet hentet fra kapittelet om fiksjonen. Her hevdet hun at noe av det essensielle ved kunsten er skillet mellom kunstverket og virkeligheten. Et av kunstverkets egenskaper er altså at det oppleves som noe som befinner seg isolert og forseglet fra vår virkelighet. I denne oppgavens kontekst går dette skillet mellom fiksjonen og vår virkelighet, og mellom andre fiksjoner. Men om det er slik at de selvspillende skuespillerne bærer med seg en subtekst fra virkeligheten bidrar de da til å bryte ned disse grensene? Dette er et spørsmål jeg lar ligge foreløpig, og i stedet konsentrerer jeg meg om «gap filling» og selvspill. Som jeg skrev nylig har «gap filling» noe til felles med selvspillende stjerner, nemlig det at det er en del tomrom som skal fylles. Når ordinære mennesker som ikke er stjerner skal forholde seg til stjerner og da

må knytte tråder mellom den polysemi som utgjør deres privatperson bedriver de på et vis gap filling. De forsøker å fylle ut hullene i den offentlige biografien til stjernen og skriver således på et vis deres historie ved å sette sammen de ulike fragmentene slik de selv mener de passer.

Når selvspillende skuespillere spiller ut rollen som seg selv er de fragmentene av deres privatperson sydd sammen og fylt ut av TV-seriens skapere og tilpasset den fortellingen som skal fortelles. Det blir en sammenblanding av den reelle versjonen av dem selv og en fiktiv versjon. TV-seeren bruker den kunnskapen de har om personen fra den ekte verdenen i kombinasjon med den nye kunnskapen de har blitt servert om denne personen i fiksjonen for å gjøre rede for, forstå og fylle ut eventuelle tomrom som må fylles ut for å kunne oppleve TV-serien. Det på dette punktet at det potensielt kan oppstå problemer for seerens opplevelse av fiksjonen. Hva skjer om det dukker opp noe informasjon fra den reelle verdenen som er inkongruent med den som foreligger i fiksjonen?

7: Sjanger som opplevelsesguide.

Jeg har frem til dette punktet av oppgaven forsøkt å drøfte, diskutere og redegjøre for problemstillingen min. Jeg har delt den opp og forsøkt å belyse hva det er som ligger bakenfor problemstillingens begreper og hva som er grunnlaget for min forståelse av deres betydning. Jeg har også forsøkt å stille noen spørsmål som jeg vil bære med meg videre i oppgaven. Mens jeg i forrige kapittel drøftet opplevelse på et relativt generelt nivå vil jeg i de kommende kapitlene se nærmere på faktorer som potensielt vil kunne påvirke seernes opplevelse. Til syvende og sist kommer jeg kanskje frem til et svar til min problemstilling. Tittelen på dette kapitlet "Sjanger som opplevelsesguide" henter til så anser jeg nettopp sjanger som særskilt viktig i forbindelse med seerens opplevelse av TV-serien og fiksjonen.

7.2: Hva er sjanger?

Sjanger kommer av det franske ordet genre som betyr type eller slag, og i følge Jane Feuer impliserer en bruk av dette begrepet på litteratur, film og fjernsyn at dette er innhold som kan kategoriseres og som ikke er unikt. (Feuer, 1992:138) Kategorisering av innhold kan ha en sorterende, oppryddende og veiledende egenskap. Som jeg nevnte tidligere i forbindelse med utredningen om stjerne-kategorier og stjerner som profesjonell-kategorien er det ofte slik at seere har enkelte assosiasjoner og forventninger knyttet til sjangeren. Hvordan dette kan fungere og hvordan dette kan påvirke opplevelsen skal jeg se nærmere på nå.

I følge filmhistorikeren John Cawelti kan en se på sjangersystemet innen film som et resultat av standardiseringen av filmen som følge av det Hollywood-baserte studiosystemet. I denne nærmest industrielle formelbaserte produksjonen av filmer,

som stilte seg seg i kontrast til litteraturens forfattertradisjon, fungerte – og fungerer til dels fremdeles – sjanger som en måte å holde orden på forskjellene og likhetene mellom de ulike produksjonene. (Jane Feuer 1992:138) Dette betyr at sjanger og sjangerforståelse er noe som i stor grad må ligge til grunn hos seerne dersom det skal ha noe for seg. Om en tar med seg dette synet videre mot fjernsynet og fjernsynets produksjons- og publikumsvilkår, vil en muligens se et større behov for mer presis sjangerinndeling. Slik at seere skal kunne gjøre rede for hva det er de blir tilbudt slik at de kan ta et aktivt valg om hva de skal se på.

Utviklingen mot stadig flere TV-kanaler bør ses som en historisk parallell til den tidligere nevnte statusendringen til TV-serier. Denne epoken bør ses på som den siste halvdelen av en TV-epoke som har blitt gitt tilnavnet TV3 som da avløste TV2, noe som jeg vil komme nærmere inn på i neste kapittel. En viktig utvikling i denne epoken er fremveksten av kvalitets-TV, eller quality-TV, og High-end TV-drama. High-end TV-drama betegner mer eller mindre det samme som quality-tv-begrepet, og er hyppig brukt av blant annet film- og TV-viteren Robin Nelson. Et av kjennetegnene til denne bølgen med TV-serier, i tillegg til de nevnte opphøyde produksjonsverdiene, er i følge Nelson høy konseptualitet og sjangerhybriditet. (Nelson, 2007:2)

7.3: Sjanger som kreativ veileder.

Sjanger og sjangerforståelse forutsetter forhåndskunnskap om sjangrene. Dette gjør seg spesielt gjeldende når det gjelder hybrid- og undersjangre, da de ofte leker med sjangerkonvensjonene. Det samme kan sies om selvspillende skuespillere. Som nevnt tidligere vil en selvspillende skuespiller være nødt til å være en stjerne av et slag for å kunne ha en offentlig kjent biografi som karakteren kan bli basert, eller løst basert på. Men om seeren *ikke* kjenner til denne personen på forhånd vil ikke selvspillet bli kommunisert til seeren på en fullverdig måte. Om seeren tar til seg kunnskap om, og lærer seg å kjenne både sjangeren og den selvspillende skuespillerens offentlige biografi, vil opplevelsen potensielt kunne endres svært drastisk. Det vil da åpnes forståelse for hvorfor ting skjer i fortellingen og hvordan fortellingen fortelles, i tillegg til aspekter ved de karakterene fortellingen dreier seg rundt. Det som skjer er i praksis gap filling som jeg skrev om i forrige kapittel, men med veiledning.

I og med at sjanger er en måte å sortere noe på er det også en måte for seere å holde orden på, enten det er i DVD-hylla hjemme, eller når de leter etter filmer eller TV-serier online på for eksempel nylanserte Netflix eller iTunes sin videotjeneste. Men også etter at utvalget har blitt gjort og de skal se på den filmen eller serien de har valgt, forholder de seg til sjangeren på den måten at de innehar en forhåndskunnskap om sjangeren som bidrar til å hjelpe med å forstå, gjøre rede for og holde orden på sin egen forståelse og opplevelse av den fiksjonen de blir presentert for. Dette betyr at sjanger og sjangerkunnskap kan bidra til det kreative valget som seeren foretar seg under gap filling-prosessen. Seerens sjangerforståelse kommer frem ved at den da tar en slags rolle som kreativ veileder for seeren.

7.4: Sjanger og selvspill.

Om det er slik at sjangerkunnskap kan påvirke den generelle opplevelsen av fiksjonen som seerne blir presentert for via TV-serier, hva er i så fall tilfellet med selvspill? Vil økt sjangerkunnskap påvirke opplevelsen av selvspillet? Og på hvilken måte vil ulike sjangre gi ulike forutsetninger for hvordan deres bruk av selvspillende skuespillere vil oppleves av seerne? Dersom ulike sjangre vil ha ulik påvirkning på hvordan seerne opplever TV-seriene, kan man spørre seg hvordan det i så fall vil være når TV-serien bringer med seg noe som er knyttet opp mot virkeligheten. Kanskje kan man si at TV-serien begår et sjangerbrudd i den forstand at sjangeren skal være en fiksjonsform, og da bør forholde seg i til fiksjonen. I så fall, bør en da muligens se på inkluderingen av selvspillende skuespillere som en slags hybridisering mellom dokumentar- eller realitätsjangeren – og komedien eller dramaet? Med disse forbeholdene er selvspillende skuespillere et slags tegn på en sjangerhybridisering. I hvilken grad dette forekommer vil jeg se på i de følgende avsnittene.

7.5: Curb, Entourage og hybridisering.

Curb Your Enthusiasm og *Entourage* er begge sjangerhybrider. Det som best kan beskrives som serienes hovedsjanger er etter min mening situasjonskomedien. Jane

Feuer skriver at situasjonskomediens form er så enkel og stabil at den er som en barnelek (Feuer 2001:69), og sjangeren bør derfor være lett å identifisere. Situasjonskomedie, eller sitcom som den også er kjent som, er i seg selv en hybridsjanger satt sammen av sketsjkomedien (som slekter på vaudeville teateret) og situasjonsdramaet. (Heartley, 2001:65) Likefullt har den fått en såpass dominerende posisjon blant fjernsynsfiksjonen ved å beholde mye av den samme formen og stilen de siste 60 årene, at den kan og bør ses på som en helt selvstendig sjanger. Den store mengden litteratur som har blitt skrevet om situasjonskomedien de siste 20 årene indikerer også at den blir betraktet som en selvstendig sjanger.

Som nevnt kan produksjonsformen i stor grad påvirke det sjangermessige resultatet. Den effektive industrielle tilnærmingen til produksjonen (særlig i USA) ved hjelp av relativt enkle studioer, studipublikum, eller eventuelt pålagt latter, og alt formatert slik at handlingen passer som hånd i hanske med reklamepausene, og innen en standardisert lengde på rundt 24 til 30 min. Og det er nettopp disse faktorene som gjør situasjonskomedien svært lett gjenkjennelig.

Dette har etterhvert utviklet seg til et formspråk som gjør veldig lite for å skjule det faktum at TV-serien som sees på faktisk *er* en produksjon. Disse veldig tydelige elementene som en situasjonskomedie består av har dannet et formspråk som seerne har lært seg å kjenne og akseptere. Ett grep som har bidratt til å synliggjøre produksjonsforholdene, ble demonstrert av mange serier som for eksempel The Fresh Prince of Bel Air (1990-1996) og Cheers (1982-1993). Der ble det gjort poeng ut av dette ved at en av skuespillerne leste opp "The Fresh Prince of Bel Air/Cheers is filmed before a live studio audience" – The Fresh Prince of Bel Air/Cheers er spilt inn foran et live studio publikum, rett etter introduksjonssangen. Den nevnte introduksjonssangen er også viktig for å presisere at nå begynner den aktuelle seriens verden og regler å gjelde, samtidig som deler av og/eller variasjoner på temasangen ofte går igjen under episoden, og da gjerne etter reklamepauser og mellom scener. Dette bidrar til å hele tiden minne seeren på hva det er de ser på, samtidig som det kan trekke tråder til introduksjonen der skuespillernavnene blir presentert for publikum. Sammen med eksplosjonen av popkultur, stjernedyrking og teknologiske fremskritt har dette blitt til kulturproduksjon som de fleste har tilgang til, slik at det kan bli en naturlig del av

kulturen. Det at produksjonen ikke har forsøkt å lure seeren til å tro at serien er noe som foregår i realiteten, men heller har tydeliggjort det faktumet at det ikke foregår i realiteten har gjort at situasjonskomedien ofte blir omtalt som en transparent sjanger (Feuer 2001:67).

Med denne transparente kvaliteten kan man føre oppmerksomheten vekk fra kulisser og lignende, og i stedet ha fokus på handlingen. Denne transparente karakteristikken åpner for at dialogen mellom seer og serie kan hoppe over det stadiet der serien forsøker å overbevise om fiksjonens automoniet og sannhet. Sannhet i den forstand at det som foregår er sant i fiksjonsuniverset. På denne måten kan seernes fokus ligge på det som blir fortalt, uten at det foregår noen forhandling om troverdighet, og dette er noe som kan være svært interessant å se på i forhold til utredningen om selvspill og dets påvirkning på opplevelsen av tv-serien som fiksjon. Denne transparente naturen kan vekke assosiasjoner til Marc Augé og hans Non place-teori, der han i forbindelse med sin beskrivelse av supermoderniteten omtaler steder som flyplasser, kjøpesentre o.l. som friksjonsfrie arenaer der funksjonaliteten og kommunikasjonen og transporten av mennesker, ytringer, varer skal gli så glatt gjennom som mulig. (Augé, 78:XXXX) På samme måte som et kjøpesenter er lagt opp slik at det er handelen og ikke bygget som ligger i fokus kan en si at det er handlingen, eller fortellingen, og ikke kulissene som ligger i fokus i situasjonskomedien. Fortellingen formidles så friksjonsfritt som mulig.

Disse fortellingene vi blir presentert for via den transparente stilen dreier seg for det meste rundt familier eller – slik det ofte er i nyere serier, familielignende konstellasjoner av vennegjenger, naboer eller kolleger, og de situasjoner som oppstår rundt disse. Handlingene og situasjonene oppstår også stort sett på de naturlige tilholdsstedene til disse grupperingene som for eksempel hjemmet, arbeidsplassen, bar, cafe og lignende. (Feuer 2001:69) For å oppsummere, er det vi sitter med når vi er presentert for en situasjonskomedie: En studioinnspilt produksjon på omtrent 30min (med reklamepause) som ikke forsøker å skjule at den er spilt inn i studio, der handlingen stort sett er sentrert rundt en liten gruppe mennesker fordelt på noen faste plasser.

James Baker oppsummerte mye av dette i sine relativt korte ni punkter om hva en situasjonskomedie er og består av (Baker 2003:22), og jeg vil drøfte hvorvidt *Curb* og *Entourage* passer inn i disse punktene.

1) Varighet på 24 til 30 minutter som består av en selvstendig fortelling/narrativ.

Dette første punktet er det altså et reelt målbart krav om tidslengde på hver enkelt episode, og at det innen disse oppmålte minuttene skal være en fortelling som fungerer uavhengig av tidligere eller kommende episoder i serien. En seer skal med andre ord teoretisk sett kunne ta en episode ut av sekvens og kontekst uten at den blir mindre forståelig. På en sånn måte er det situasjonen og de faste elementene i situasjonen – karakterene, og deres relasjoner og plassen der dette utspiller seg – som er det som transporteres fra episode til episode. Dette kan – med litt godvilje og med pedagogisk hensikt snarere enn akademisk presisjon – sammenlignes med de tradisjonelle norske, svenske og danske vitsene, der utfallet av tidligere vitser aldri bringes inn i nye vitser, men kun situasjonen med medfølgende karakterer.

Både *Entourage* og *Curb* med sine 30 minutters episoder holder seg tidsmessig innenfor 24 til 30 minutters normen slik James Baker skisserer i den første av de åtte reglene. Når det gjelder kravet om selvstendig narrativ innen disse minuttene er svarene i større grad plassert i gråsonen, og det er også noe forskjellig seriene seg i mellom.

Entourage er den serien som i minst grad kan sies å ha en selvstendig fortelling eller narrativ plassert innen den enkelte episodes 30 minutter. *Entourage* benytter seg i større grad av en elliptisk struktur på fortelling også kjent som flexi-narrative. Et flexi-narrative er en fortellingsstruktur som fungerer slik at den tar en overhengende historie som strekker seg over flere episoder, i tillegg til at en har mindre underplot som startes og avsluttes mens den overhengende historien fortsatt spilles ut. (Nelson 2007:29). Disse overhengende historiene kan strekkes på tvers av sesonger, og det er ofte tilfellet at nye lengre historier blir igangsatt enten på siste episode av en sesong, slik som f.eks sesong 5 av *Entourage* der karakteren Turtle treffer Jamie-Lynn Sigler i

siste tredjedel av sesongen. Historien om deres forhold fortsetter ut sesong 5 og avsluttes i den påfølgende sesongen.

Det at *Entourage* benytter seg av en elliptisk struktur som dette innebærer også at serien ikke kan benytte seg av en sirkulær fortellerstruktur. Denne strukturen nevnes i punkt åtte og medfører at seriens hovedpersoner er tilbake til status quo ved episodens slutt. I stedet for at den rundes av slik, skyver den handlingen og utviklingen alltid videre for hver episode, og en kan på en slik måte heller lese serien som en bok bestående av flere kapitler der hver episode representerer et kapittel, og hver sesong et nytt bind. (Akass, McCabe 2007:36) Med andre ord et stadig utviklende historie, i stedet for vitsen om norsken, svensken og dansken som blir fortalt på nytt og på nytt med samme ending, men med nytt innhold.

Curb your enthusiasm er noe mer forenlig med kravet om en selvstendig narrativ innen hver episode, men likevel ikke helt, og ikke hele tiden. Mens *Entourage* jevnt og trutt driver det interne dramaet videre, er *Curbs* episoder i større grad fokusert rundt episodesentrerte fortellinger som avløses innen den enkelte episoden. Likevel er det noen underliggende fortellinger som går på tvers av episodene, slik at det til tider er tilfeller av elliptiske fleksinarrativer. Med andre ord kan hverken *Curb* eller *Entourage* være rene situasjonskomedier om en ser på den rent narrative aspektet.

2) Regelmessige karakterer og lett gjenkjennelige settinger, gjerne innendørs.

Begge seriene inneholder i stor grad regelmessige karakterer og en benytter seg i stor del av det som kan kalles metaforiske familier der venner og kolleger er stedfortredere for familien som tradisjonelt har vært i sentrum for situasjonskomedier (Feuer 2001:67. I begge tilfeller kan en riktignok si at det er familiere forhold, som f.eks mellom brødrene Vincent og Johnny Chase i *Entourage*, og Larry David og hans kone Cheryl Hines i *Curb your reality*.

3) Sentrerte fortellinger/narrativer som dreier seg rundt et individ eller et par.

Mens *Entourage* i større grad baserer sine fortelling rundt hele ensemblet av regelmessige karakterer, og i så måte i større grad slekter på drama- og såpeserien – da dramaserien typisk innebærer flere parallelle historier knyttet opp til de ulike

individene ensemblen består av – er *Curb your enthusiasm* i langt større grad knyttet opp til situasjonskomedien som sjanger på dette punktet. Alt handler om Larry David, noe som på mange måter er ironisk og på et vis også noe selvsagt, da Larry David kan fremstå som en meget selvsentrert og egoistisk person i serien.

4) Benytter seg av stereotyper til birollene:

Når det gjelder innslag av stereotyper til birollene så er det lett å falle i noen feller. Det kan for eksempel være lett å kategorisere Johnny Chase i *Entourage* til å være den mislykkede broren som alltid tabber seg ut. Men etter min mening er det et en feilvurdering fordi ikke fremstår som en birolle. Han har i alt for stor grad selvstendige historier som hans karakter forfølger og lever ut i serien. Dette er i alt for stor grad et ensemble-drama til at han skal kunne omtales som en birolle, noe som tilfaller alle i den tidligere nevnte metaforiske familien.

I og med at *Curb your enthusiasm* i langt større grad har en en sentrert fortelling vil det i så måte være åpent for at den benytter seg av stereotyper til birollene. Men her er alt heller ikke like enkelt som det først kan fremstå. Larry Davids kone Cheryl passer på mange måter som den stereotype forståelsesfulle konen som alltid står ved sin ektemanns side uansett hvor idiotisk han skulle oppføre seg i løpet av serien. Men selv om dette er tilfellet for Cheryl og Larry i store deler av serien så får hun til slutt nok, tar ut separasjon og skiller seg fra ham i sesong 8. Med andre ord begår hun en handling som i større grad assosieres med Ibsens Nora enn den stereotypiske situasjonskomediekonen.

5) Hjemlige omgivelser eller arbeidsplasser. Arbeidsplassen fungerer ofte som et surrogat for hjemmet.

Den lange rekken av krangler og tilgivelser i forkant av nevnte skilsmisse i *Curb your enthusiasm* finner i stor grad sted hjemme hos Larry og Cheryl. Handlingen foregår for det meste i hjemmet deres, i andres hjem og på arbeidsplassen. Det samme gjelder til dels i *Entourage*, men begge seriene sprer også fortellingene rundt til andre plasser i lokalmiljøet i så pass stor grad at det bør ses på som et sjangerbrudd. Det er i tillegg i stor grad filmet på location og ikke på det tidligere nevnte friksjonsfrie studiosettet.

6) Familier eller symbolske familier (vennegjenger, kolleger)

Både *Entourage* og *Curb your enthusiasm* benytter seg som sagt av både familie og symbolsk familie i en slags kombinasjon, men med noe fokus på den symbolske familien. Spesielt *Entourage* har sterkt fokus på den "broderlige" kjærligheten mellom kamerater, som har vært veldig populær å skildre i både film og TV de siste årene i den såkalte bromance-sjangeren med filmer som for eksempel *I Love You Man*, *The Hangover* m.fl.

7) Klassisk narrativ struktur innen episodene: equilibrium, dis-equilibrium, resolution.

Internet i episodene benytter begge serier seg av en klassisk narrativ struktur, men der *Curb your enthusiasms* handling i stor grad er sentrert rundt en karakter er handlingene som sagt spredt utover alle karakterene i *Entourage*, noe som innebærer at den da har flere klassiske narrativ som går parallelt med hverandre.

8) Sirkulært narrativ: situasjonen eller karakteren returnerer til status quo ved slutten av handlingen.

Som jeg nevnte i første punkt om den selvstendige narrativen, eller fortellingen, benytter begge seriene seg av en så kalt eliptisk fleksinnarrativ til tider, men det er i størst grad *Entourage* som har dette som et fast handlingsmønster. Dermed slekter *Entourage* i større grad på dramaet på det narrative planet.

9) Synkroniserte motiver: gjentakelse av handling, fraser, garderobe.

Til tross for at det kommer frem at seriene skiller seg en del fra hverandre så har de en del til felles på dette punktet. Begge seriene fremstår som ganske alternative og hybride, men de har altså dette til felles som kan sies å være noe av det som slekter mest på den tradisjonelle situasjonskomedien. I *Entourage* kommer dette blant annet til uttrykk gjennom Johnny «Drama» Chase sitt "Victory!", et velkjent og gjennomgående seiersbrøl som kommer alle de gangene han lykkes, og som muligens bør sees på som et kontrastgivende virkemiddel i forhold til hans karakter som den mislykkede broren. I tillegg fungerer Ari Gold sine stadige obskøne tirader og trusler, som riktignok varierer noe i innhold hver gang, men som på mange måter fungerer som en gjentakende frase. *Curb your enthusiasm* har også en relativt velkjent frase som gjentas ofte av Larry David

selv, nemlig: "Pretty good. Pretty – pretty – pretty – pretty good". Dette er fraser som fungerer såpass gjenkjennende at de faktisk har inspirert en mengde seere til å sette sammen samlinger av sine egne favorittklipp med disse sitatene på videodelingsnettstedet Youtube.

Som vi kan se ut i fra denne gjennomgangen finnes det en rekke brudd på Bakers punkter. *Entourage* fremstår helt klart som den serien som i størst grad bryter med situasjonskomedien, og da spesielt i retning drama. *Entourage* kan med andre ord karakteriseres som en såkalt dramedy – en hybrid av situasjonskomedie og drama. *Curb your enthusiasm* på sin side holder seg noe mer i situasjonskomedie-formen, men bryter også til dels med Bakers kriterier. For eksempel har den til tider en elliptisk narrativ, og også karakterer som har flere dimensjoner ved seg enn de klassiske stereotypene.

Bakers punkter kan sies å være fleksible i den forstand at de for eksempel ikke krever at situasjonskomedien spilles in i et studio, slik situasjonskomedier tradisjonelt har blitt. I stedet fokuserer Baker på at det skal være hjemlige eller profesjonelle omgivelser. Men til tross for at kravet om studio ikke er med blant disse punktene, mener jeg likefullt at dette er av de viktigste stilistiske sjangermarkørene. Studioet vil på mange måter tilsynegjøre slektskapet mellom sketsjteateret og situasjonskomedien, da studioet er konstruert som et slags teater. På en annen side kan også punktene potensielt fremstå som litt for generelle og at de er mangelfulle på nettopp det stilistiske. *Curb Your Enthusiasms* stilistiske faktorer, som innspilling på location med bruk av håndholdte kameraer, og ikke minst selvspillende skuespillere, var noen av de mest fremtredende trekkene etter mitt første møte med serien. Det var nettopp det stilistiske som skilte seg ut.

Men til tross for at ikke alle Bakers situasjonskomedie-kriterier er tilstede så har gjennomgangen av punktene gitt noen interessante hint. *Curb your enthusiasm* ser ut til å være nærmere situasjonskomedien enn *Entourage*, og at mye av det som skiller *Entourage* fra *Curb your enthusiasm* og situasjonskomedien er på det narrative planet, altså er det fortellingene som skiller dem.

7.6: Sjanger, hybridisering og selvspill.

Tidligere stilte jeg spørsmål om hvorvidt sjanger og eventuell hybridisering av sjanger vil ha noen påvirkning på hvordan selvspillet oppleves av seeren. Jeg stilte også spørsmål om hvorvidt selvspill i seg selv kan ses på som sjangerbrudd eller sjangerhybridisering, og jeg velger å ta for meg dette aller først.

Om en tar utgangspunkt i at de selvspillende skuespillerne er inkludert pga sin indeksiakalitet med virkeligheten, kan dette potensielt være for å skape en illusjon av virkelighet i fiksjonen. Om en ser bredt og stort på det kan en hevde at det å blande inn virkeligheten med fiksjonen er det ultimate bruddet på fiksjonsfortellinger som sjanger – de skal være fiktive og ikke reelle. I så måte kan bruk av selvspillende skuespillere være et moment i sjangerhybridiseringen. Men også om en ser noe ”smalere” på det vil dette også kunne ses på som hybridisering mellom hovedsjangeren og f.eks reality og dokumentar. Mennesker som representerer seg selv som person, og ikke en fiktiv person, er gjengangerene i disse sjangrene, noe som da vil gi selvspillende skuespillere et slektskap til dette.

Men det er nyanser av selvspill som etter min mening avgjør hvorvidt selvspill alene vil være en hybridiserende faktor. Disse nyansene er strengt tatt ikke mer enn to ulike grader av selvspill:

- 1) Selvspillende skuespillere som spiller roller med reell innflytelse på narrativen. Med andre ord selvspillende skuespillere som er enten protagonist eller antagonist.
- 2) Selvspillende skuespillere som spiller roller som i større grad er å anse som cameos som er uten særlig betydning for narrativen.

Det første punktet er etter min mening det innslaget av selvspill som kan ha hybridiserende effekt fordi de påvirker fortellingen av fiksjonen, og begge serier kan i stor grad sies å ha dette til tider. *Curb Your Enthusiasm* har dette konstant, mens *Entourage* jevnlig har innslag av det, som for eksempel tidligere nevnte Jamie-Lynn Sigles.

Sjanger handler som sagt i stor grad om gjenkjenning av sjangermarkører, og denne gjenkjennelsen forteller seeren hva dette er, og hvilken tradisjon det fortelles gjennom. Situasjonskomedien har et nært forhold til vaudevilleteateret og standupkomikk med nær kontakt med publikum. Situasjonskomedien kan på en måte sees på som en komiker som spiller ut sine vitser for publikummet. Vi har den nevnte regelen om en person der handlingen er sentrert rundt, og tradisjonelt sett har denne rollen ofte blitt gitt til komikere i situasjonskomedier. Gode eksempler på dette er Ray Romano i *Alle Elsker Raymond*, Bill Cosby i *The Cosby Show*, Jerry Seinfeld i *Seinfeld* og ikke minst Larry David i *Curb Your Enthusiasm*. Alle seriene bærer med seg hovedpersonens ekte navn, selv om de ikke nødvendigvis bedriver selvspill slik jeg definerte det tidligere. Det er med andre ord en tradisjon for å tilsynegjøre "vitsefortellerens" ekte identitet som komiker i situasjonskomedien, noe som i så måte vil ha stor påvirkning på hvordan seeren opplever serien. Dette kan innebære at det er lettere for en seer å akseptere selvspillende skuespillere i hovedrolle dersom det er nært slektskap med situasjonskomedien, i motsetning til dramaseriene som ikke har noen tradisjon for dette.

8: Distribusjonen.

"It's not TV? It's TV. What do you think people are watching? You watch it on TV, don't you? You don't go to the movies to see it."

Larry David i Curb your enthusiasm episode 4, sesong 2.

Sitatet ovenfor er "Larry David"s respons til den amerikanske abonnements kanalen HBOs slogan "It's not tv, it's HBO". HBO både produserer og står for den primære distribusjonen av både Curb Your Enthusiasm og Entourage i USA, og det er nettopp dette med distribusjonen av disse to tv-seriene jeg skal se nærmere på i dette kapittelet. Slike institusjonelle strukturer kan på mange måter påvirke formidlingen av kulturopplevelser, enten det er kunst eller fjernsynsfiksjon. Dette går på mer enn at jeg sitter med en «the media is the message»-tankegang. For eksempel er tilpasningen av innholdet til reklamepauser i forrige kapittel en faktor, og jeg vil gå nærmere inn på flere eksempler. I tillegg har vi vært gjennom såpass store strukturelle endringer av distribusjonsnettverkene - både legale og illegale - som følge av digitalisering av både den sosiale sfæren slik jeg nevnte tidligere og i film- og TV-bransjens distribusjonsnettverk. Derfor sitter en med en motivasjon for å se på distribusjonen som beveger seg fra at dette *interessant* til *nødvendig*.

Dette kapittelet vil bli delt inn i to deler med hver sin tematikk. Første del vil ta for seg hvilken rolle tv-kanalene og produksjonsselskapene spiller knyttet til selvspill, fiksjon og opplevelse av dette. Del to vil primært fokusere på et mer teknisk aspekt ved distribusjonen, nemlig hvordan det distribueres og hvilke ringvirkninger dette potensielt kan ha.

8.2: Hvordan skape en kredkanal.

Når en skal ta for seg HBO og den posisjon i den amerikanske, og til dels det globale, fjernsynsfloraen er det verdt å ta en titt på dette sloganet som "Larry David" angrep i sitt lille utbrudd i episode 4, sesong 2 av *Curb Your Enthusiasm*. Slagordet har faktisk vært så vellykket at det i tillegg til å fungere som et slagord har blitt etablert som et begrep – Not TV – innen akademisk tilnærming til fjernsyn, som blir brukt side om side med Quality-TV. Hvorvidt "Larry David" hadde rett eller ikke i dette utbruddet skal jeg ikke ta noen stilling her og nå, men i stedet plassere sloganet i en historisk og faglig kontekst.

Slagordet "It's not TV, it's HBO" kom til verden på et tidspunkt som markerte store endringer innen både HBO og fjernsyn generelt via overgangen fra en epoke til en annen innen fjernsynshistorien. Epokeovergangen det er snakk om er overgangen fra TV2 til TV3. Begrepet TV3 ble introdusert av Behrens, Rogers Epstein & Reeves (Nelson 2007:7), og er et generasjonsbegrep som blir brukt på det som kalles post-network- eraen. Det handler om slutten på network-hegemoniet og strukturelle endringer som inntog av betalkanaler som HBO. Slagordet var ikke det første i rekken, men ble introdusert for verdenen i 1996 etter at HBO hadde eksistert i 25 år. Frem til dette dominerte virkelig de 3 store reklamefinansierte networkene NBC, ABC og CBS i den amerikanske fjernsynsfloraen. Det var disse kanalene og deres programmering HBO ønsket å sette seg i opposisjon til gjennom sitt nye slagord og strategi. HBO kunne ikke vinne ved å spille deres spill og måtte da gjøre seg gjeldende og synlig ved å skille seg ut. Networkene hadde alle like konvensjoner når det gjaldt innhold og form i sin programmering. De hadde (og har fortsatt) FCCs sensurmyndighet¹⁶ å forholde seg til, i tillegg til at de holdt seg til LOP-strategien av hensyn til reklamefinansiering av sendingene. LOP er en forkortelse for Least Objectional Programming. En strategi som siktet mot å opprøre minst mulige ved å være minst mulig provoserende, for å kunne beholde skandalefryktende annonsører, og for å kunne sikre seg en så stor masse av seere som mulig. (Nelson 2007:13).

Reklamefinansieringen medførte også reklameavbrudd som en integrert del av fjernsynsprogrammenes form. HBOs abonnementsfinansierte drift gav dem en åpning for at alt det tidligere nevnte skulle bli elementer i det de *ikke* skulle være, men samtidig

¹⁶ FCC er USAs sensurmyndigheter for kringkasting.

hadde alle disse elementene allerede vært en del av deres profil tidligere. HBO var en kanal som frem til da var kjent for boksing (Edgertson, Jones 2008:3), standupkomedieinnslag som ville blitt sensurert på network-tv – som f.eks komikeren George Carlins "7 words" (Buckley, Leverette & Ott, 2008:129) og voksenunderholdning av den erotiske sorten (Edgertson, Jones 2008:274). Det de ikke var kjent for på dette tidspunktet, men som skulle bli den fanebærende virksomheten til kanalen, var egenproduserte TV-serier. Motivasjonen bak dette var å kapre regelmessige tv-seere (Edgertson, Jones 2008:33), og ikke bare folk til en pay per view-boksekamp i ny og ne. HBO fikk ny ledelse i form av Jeff Bewkes i 1995, men endringene kom ikke over, snarere trinnvis mot det som skulle komme til å bli HBOs nye status via kritikerroste serier som *OZ* (1997), *Sex and the City* (1998) og *the Sopranos* (1999). Spesielt de to sistnevnte bidro til å sette HBO på kartet hos ikke bare kritikere, men også TV-seere.

Det er naturlig å stille seg selv spørsmål om hva det var som skilte disse seriene fra de rivaliserende network-seriene som HBO stilte seg i opposisjon til. Det aller første en kan merke seg er det tidligere nevnte LOP-strategien og FFCs sensurmyndighet. I stedet for å si at HBO ikke trengte å ta hensyn til disse kan en heller si at HBO reagerte mot dem, og det på en så merkbar måte at et kapittel i boka *It's Not TV, Watching HBO in the Post-television Era* (Marc Leverette, Brian L. Ott, Cara Louise Buckley 2008) er dedikert til banning på HBO og har en tittel som ikke egner seg på trykk i denne teksten.

Men selv om banning gjør at en skiller seg ut i mengden så er ikke det alene nok til å beholde regelmessige seere. For å beholde seerne er produktet nødt til være fengslende, og i tråd med sitt slogan om at HBO ikke er TV strebet de etter å ha en kvalitet over produktene som hadde mer til felles med film enn TV. Noe som i og for seg også går hånd i hånd med hva HBO er forkortelse for: Home Box Office, altså hjemme billettluke som igjen sender tanken til hjemmekino. Dette gir assosiasjoner til tidligere nevnte High End TV-drama. Et av grepene som ble tatt var at serienes skapere nærmest ble gitt status som auteurs, og de ble ofte gitt noe av den samme ambisjonssultne friheten som filmregissører *kan* bli gitt, riktignok innenfor rammene av en TV-serie. Et godt eksempel på dette David Chase – *The Sopranos* skaper og entusiastisk ikke-tilhenger av network tv – som opprinnelig ønsket å skape en slags ukentlig mini-film, men som

måtte tilpasse seg og akseptere seriekonvensjonene (Lavery, 2006:5). Dette var ikke nødvendigvis et dårlig valg å ta fordi det åpnet opp for noe av det som ofte påpekes som Sopranos sterkeste kvaliteter, altså den langsomme og fordypende karakterskildringen over tid. Dette hadde ikke vært mulig å gjøre i tilsvarende grad på film. TV-serier, med sin tidsøkonomi, har råd til å bevege seg langsommere enn film, og på grunn av mangelen på reklamepauser gir HBO rom for å bevege seg enda langsommere enn network-tv. Dette skal med andre ord ikke være noe man ser på i forbifarten, men noe man går inn for å se på – og det aktivt. Vi er her inne på en overgang fra glance, den noe passive måten å se på tv, til den mer aktive gaze-modusen.

Et godt eksempel på at f.eks kanalen HBOs merkevarebygging over de siste 10-15 årene har vært vellykket operasjon kan sees i forbindelse med HBOs lansering av en skandinavisk versjon av kanalen HBO Nordic. Kanalen har uttalt at de har svært lite, faktisk ingenting, i markedsføringsbudsjett. Om det er sant eller ei er ikke godt å si uten å få innsyn i deres budsjetter, men det som er sikkert er at de via sitt gode navn og rykte har i løpet av kort tid fått et stort antall følgere på sosiale medier. HBO Nordics Facebook-side ble opprettet 30.08.2012 og har per dags dato 113721 antall følgere.

8.3: Not-TV, Curb your enthusiasm og Entourage.

Vi kan nå i alle fall slå fast at HBO har vært relativt vellykkede i sin merkevarebygging, men spørsmålet nå er hva det vil kunne ha å si for seriene *Curb your enthusiasm* og *Entourage*. Vil kanalen de blir sendt på ha noen innvirkning på hvordan seerne opplever seriene, og ikke minst: vil det kunne ha noen virkning på seernes opplevelse av fiksjonen og selvspill? Slik jeg vurderer det er det primært to punkter som vil påvirke opplevelsen av TV-seriene, fiksjonen og selvspillet direkte og indirekte.

Det første punktet er at det er en abonnementsfinansiert kanal. I og med at den da ikke trenger å ta hensyn til språkbruk eller skrive manus der scenen er tilpasset reklamepauser vil rett og slett seriene kunne bli formmessig og innholdsmessig annerledes. Tidligere nevnte Ari Golds tirader i *Entourage* hadde rett og slett ikke kunnet funnet sted i serien dersom den hadde blitt skrevet for en reklamefinansiert kanal. Språkbruken vil muligens kunne anses som mer realistisk da det ikke holdes

igjen på obskønitetene. I tillegg ligger det andre forutsetninger til grunne for flyt i fortellingen av episodenes historie ved at episodens oppdeling av scener ikke trenger å ta hensyn til annet enn den fortellingen som skal fortelles.

Om episodene kan bestå av og fortelles med alle nyansene av språket vårt – både pene og stygge, og episodene har en narrativ flyt som føles mer naturlig enn en som er pålagt av reklamepausene, er det mulig at vi seerne blir presentert for kan oppleves som mer troverdig. Men på en annen side er det også mulig at seere er såpass sjangervante med tanke på reklamepauser i disse dager at det ikke er så stor forskjell mellom disse avbruddene og det å bla om til en ny side av en bok.

Det andre punktet omhandler merkevarebyggingen av HBO som Not-TV, og noe annet – og da underforstått som bedre – enn de andre serie-tilbyderne. Ved å markere seg selv som en nisje ender på et vis HBO opp med å etablere seg som en slags sjanger som går på tvers av andre sjangre, men som bruker de etablerte sjangrene som formmessige maler.

HBOs merkevarebygging bidrar også til det samme som situasjonskomedien etter min mening. På lik linje som situasjonskomedien bevisstgjør sine seere på fiksjonen gjør også HBO dette med sine serier via sin merkevarebygging. Merkevarebyggingen er altså et ledd i å bevisstgjøre produsentene og produksjonsprosessen. En slik bevisstgjøring vil som nevnt tidligere potensielt kunne bidra til en mer distansert opplevelse av fiksjonen der en opplever fiksjonen som fiksjon i stedet for å oppleve selve fiksjonen. Når seerne blir gjort oppmerksomme på kanalen som en kredkanal som skaper gode TV-serier, blir de gjort oppmerksomme på nettopp det at det er noen skaper og forteller. Fortelleren og fortellingens rammer blir synliggjort.

8.4: Nye digitale flater.

"If you're playing the movie on a telephone, you will never in a trillion years experience the film. You'll think you've experienced it, but you've been cheated. It's

such a sadness, that you think you've seen a film - on your fucking telephone - get real."

David Lynch, 2007, videointervju.

Kunst og spesielt kunsterfaringen er ofte knyttet opp mot ritualer. En årsak til dette kan hentes fra Walter Benjamins gjennomgang av kunstens historie, og da spesielt i den tidlige historien der kunstgjenstandene fungerte som kultgjenstander knyttet opp mot religiøse ritualer av forskjellige slag. I løpet av sekulariseringen av samfunnet og "frigjøringen" av kunsten (kunst for kunstens skyld) har det som ofte blir sett på som kunst blitt løsrevet fra samfunnets maktsinstitusjoner for så å bli plassert inn i nye maktinstitusjoner - men nå kunstverdenens egne maktinstitusjoner: galleriene. Det er selvfølgelig noe unyansert å plassere all makt til galleriene, men i denne konteksten så er ikke dette poenget - poenget er at ritualene fremdeles er der men de er knyttet opp til galleriene som distribusjonsapparat for kunsten. Uansett hvor mye en skulle vri å vende på det så vil det å ta turen til et galleri være en handling knyttet til et større rituale, og denne handlingen kan være med på å fargelegge denne erfaringen.

Kapittelets innledende sitat som er hentet fra et intervju av regissøren David Lynch, og illustrerer også dette. Erfaringen en har av å se en film på kino som er det mediet de fleste lager filmer for vil være annerledes enn det å se film hjemme på tv eller på iPoden din mens du sitter på bussen. Men når det gjelder TV-serier er tilfellet noe annerledes, fordi det fra starten av har vært praktisk. Det har vært å se på det der du er, ikke der TV-serien er. Det handler om TV-serienes kringkastede natur. Derfor vil det ikke være stedet og da f. eks fjernsynet som institusjon som er avgjørende, men kun det tidsmessige aspektet.

Filosofen og pedagogen John Dewey presiserte i sin estetikk viktigheten ved flere erfaringsmomenter i den handlende erfaringen av kunst. Estetisk erfaring er noe aktivt som oppstår i et møte mellom kunsten og den som skal erfare den, og en er avhenige av flere erfaringsmomenter for at det skal være reell erfaring. (Bale, Bø-Rygg 204:2008) Samtidig var han opptatt av at en ikke skulle søke den minste motstands vei i forbindelse med erfaringen (Bale & Bø-Rygg 216:2008). I denne sammenheng vil jeg hevde at det å gå inn for å se en TV-serie som et event er en handlende erfaring. Enten

det er nedlastet, streamet, kringkastet eller via personlige opptak eller DVD/Blue Ray. Jeg skiller heller ikke på mediet den blir vist via. Om en tar noen skritt tilbake til kapittelet om stjerner og stjerners status der jeg skrev at TV-seriens status er opphøyet, og at dette i sammenheng med høyere produksjonsverdier kan ha endret TV-seernes seermodus fra glance- til gaze-modusen kommer det til syne en rød tråd. Det er riktig at TV-seerne ikke er nødt til å dra på kino for å se en TV-serie,¹⁷ men det må ikke filmseere gjøre heller. I tillegg kan en stille spørsmål om det å sitte ca 2 timer i en kinosal for å se en film er en nevneverdig større handling enn det å sitte hjemme en hel dag og se 4-5 episoder av en TV-serie på rappen via DVD, streaming eller andre formater.

Et annet aspekt ved overgangen til mange ulike formater og medier for TV-titting er at det å gå aktivt inn for å se på ting på mange ulike måter, enten det er på smarttelefon på bussen, nettbrett i senga eller laptop i sofaen (med andre vinduer i nettleseren oppe samtidig) er at dette også kan bidra til å bevisstgjøre seeren på fiksjonen. Det er en aktiv samhandling med formatene og distribusjonsprosessen, i motsetning til den inaktive kringkastsingsprosessen. Et spørsmål som kan være verdt å stille seg i den sammenheng, og i lys av de andre funnene knyttet til økt bevisstgjøring på fiksjonen som fiksjon, er om vi er på vei inn i en totalt endret måte å se på – helt uavhengig av selvspillet?

8.5: Sosial TV-titting

Tradisjonelt sett har det vært slik at når venner skulle samles for å se på TV sammen så gjorde de nettopp det. I disse dager følger TV-tittingen samme rute som musikken begynte å ta for noen år siden med inntoget av integrasjonen av sosiale medier i seersituasjonen. Først ut i skandinavia var filmstreamingstjenesten Voddler som en kunne koble sammen med sin Facebook-konto slik at vennene automatisk fikk beskjed om hva en så på og samtidig åpnet for kommentarer til dette. Tidligere nevnte Netflix ble lansert høsten 2012 og inkluderer også en Facebook-integrasjon slik at seerne kan dele sine favoritter med sine Facebook-venner og se hvilke filmer de ser på og hvilke filmer de setter pris på via karaktersystemet. Det er mange interessante aspekter ved

¹⁷ Det har riktignok vært tilfeller med sesongpremierer og spesialvisninger av TV-serier på Oslo Kino, men dette hører til det sjeldne.

TV-serier og sosiale medier, men dette vil jeg komme tilbake til i oppgavens siste kapittel.

8.6: Fra her og nå, til den gang da.

Et aspekt ved overgangen fra kringkasting til å se når en selv ønsker det er her og nå-følelsen og fortidsfølelsen. Jeg skrev tidligere i min drøfting av stjerner at de karakterer som skuespilleren spiller ut dør og forsvinner med filmen. Historien og fiksjonen opphører i det rulleteksten kommer på skjermen eller lerretet. (Allen, 606:2004). Dette innebærer at når en filmseer går inn for å se en film går han eller hun potensielt inn for å bli fortalt en historie, vel vitende om at den er avsluttet og avrundet. I motsetning til dette har en av de tradisjonelt sett definerende egenskapene til TV som medium vært nettopp dette med kringkasting, og det synkrone ved både opplevelsen av kringkastingen (Stigel, 2001:26). På lik linje som når en for eksempel foretar seg en telefonsamtale på telefon, foreligger en samtidighet mellom formidlingen av budskapet og resepsjonen. Avsenderen når mottakeren med en gang, her og nå.

Nok en filmatisk kvalitet inntar dermed TV-seeren. De mange ulike måtene serier sendes nå, og at de via nedlasting, dvd osv er blitt gitt lengre levetid, besitter potensiale til å oppleves som både her og nå, og som i fortid. TV-seriene vil kunne oppleves som nå-tidig så lenge de kringkastes, men fra og med historien er avsluttet vil fiksjonen i serien muligens lukke seg for seeren på linje som filmer. (Med mindre de går inn for å la det fortsette i det kommende tomrommet ved å la det være en åpen slutt til seernes fantasi og innbilningskraft).

Et annet aspekt ved dette kommer også til syne dersom en tar utgangspunkt i Walter Benjamins idé om at et kunstverks Her og Nå-moment mangler i reproduksjonen. (Bale, Bø-Rygg 216:2008) Om en plasserer alle visninger av TV-serier som ikke er kringkastet, altså de som enten streames, ses på i nedlastet form eller på DVD- eller BlueRay-format kategorien reproduksjoner. Er det i så måte riktig å si at de ikke kringkastede TV-seriene mangler kunstverkets Her og Nå-moment?

9: Nye arenaer for opplevelse og sosialisering.

Dagens mediehverdag er på mange måter svært fragmentert, og kanskje kan man si at dette også ligger i dens natur. I dette kapittelet vil jeg ta for meg den sosiale delen av mediene, nemlig de sosiale mediene og hvordan de i kombinasjon med selvspill kan påvirke seernes opplevelse av fiksjonen. Via sosiale medier som Facebook, Twitter, Instagram o.l. har alle mennesker mulighet til å isenesette seg selv for et potensielt mye større publikum enn tidligere. «Normale» mennesker blitt gitt en scene å iscenesette seg selv på. I tillegg har også flere stjerner intatt de samme arenaene. Dette trigger en hel rekke spørsmål. Er det slik at skuespilleres iscenesettelse og kommunikasjon via sosiale medier kan ha noen innvirkning på seernes opplevelse av fiksjonen? Og hvordan blir det når TV-serienes fiktive karakterer (via deres produksjonsselskaper) kommuniserer gjennom de samme kommunikasjonskanalene som skuespillerne selv (som seg selv med sin offentlige biografi), og når TV-seerne kan ha interaksjon med både skuespillerne og karakterene?

9.2: Digitaliseringen.

For å kunne diskutere disse spørsmålene, eller bare kunne diskutere de grundig, trenger jeg å kontekstualisere problematikken. Jeg vil gjøre dette ved å ta et steg bakover og se på sosiale medier som en del av et større bilde – nemlig digitaliseringen av samfunnet og og da sosialiseringen mennesker i mellom. Digitaliseringen er også berørt i denne oppgavens kapittel om distribusjon, så jeg vil ikke se på det rent distribusjonstekniske aspektet ved digitaliseringen her, men kun det sosiale.

Som en grunnpill, eller altomkretsende sol, til digitaliseringen av samfunnet i løpet av de siste 15 til 20 årene står internett. Internett har siden sin spede start vært et nettverk for kommunikasjon. Vi har hatt nettilgang i Norge siden 1972, men den store

utbredelsen av bredbåndstilgangen slo for fullt til rundt millenniumsskiftet slik at en kunne kalle internett allemannseie. Man kan med andre ord si at vi nå har vært gjennom en omfattende medierevolusjon. I dag foregår nesten all form for offisiell kommunikasjon mellom privatpersoner og det offentlige på internett, forelesere er avhengige av internett for å få kommunisert med sine studenter og internett har blitt en arena mange nordmenn benytter seg av for å treffe sine (forhåpentligvis) utkårede. Mye av dette er muliggjort av den fleksibiliteten web 2.0 teknologien førte med seg. Web 2.0 er et begrep introdusert av myntet på annen generasjons innhold på internett. Dette innholdet er mer fleksibelt enn tidligere websider, og er i stor grad preget av brukernes interaksjon med mediet, eller pur brukergenerering. Et av de beste eksemplene på en web 2.0 webside er Wikipedia, et online brukergenerert leksikon uten annen redaktør enn brukerne selv. Nettsamfunnet som Facebook og lignende er også gode eksempler på websider som faller inn under web.20 begrepet (Fuchs 2012:3). Web 2.0 kan kjennetegnes med interaksjonen, fleksibiliteten og dynamikken det tilbyr. Det kan på mange måter like godt kalles dynamiske medier, som sosiale medier, fordi det er den fleksibiliteten og dynamikken som åpner for den sosiale interaksjonen.

Men hva er egentlig digitalisering? Når noe er digitalt betyr det at det er konstruert av en binær kode bestående av tallene 0 og 1 i en spesifikk rekkefølge. Med slik koding i bunn kan en lage alt fra digitale versjoner av filmer, fotografier, lyd, tekst og programvare til å kontrollere og redigere disse tingene. Det er riktignok ulike nivåer av koding med medfølgende kodespråk, men på det mest grunnleggende nivået er består det av 0 og 1. (SNL.no)

Binære koder er for de aller fleste abstrakte enheter, men dette er abstrakte enheter som er grunnleggende for den nye sosiale sfæren som har oppstått via sosial medier. At noe er abstrakt betyr at det ikke er sansbart i tradisjonell forstand, på lik linje som idéen. På lik linje som idéene har representasjoner i en fysisk verden, har de abstrakte kodene representasjoner som er tolket via programvare som forstår det aktuelle programmeringsspråket. Filosofen Theodor Adorno mente at all sosialisering var abstrakt, og at dette fordret at all kunst også måtte være abstrakt (Hammermeister 2002:198). Dette kan sees på som en videreutvikling av det tidligere nevnte marxistisk kunstsyn. Adorno hadde ikke sosiale medier som digitalt sosialiseringsfora i tankene,

men en bokstavelig fortolkning av dette er interessant i denne sammenhengen. En kan hevde at sosiale medier er en arena for sosialisering. Alt annet som foregår via de sosiale mediene er uhåndgripelige og utilgjengelige, med mindre de leses og oppleves via en enhet som kan dekode det digitale innholdet for leseren. Dersom sosiale medier er en digitalisert og dermed abstrakt arena for sosialisering, er det altså naturlig for kunsten å innta denne arenaen. Hva det er som gjør at sosiale medier er en sosial arena, altså et sted, og ikke et kringkastet medium, og hva det innebærer for opplevelsen av kunsten som inntar, vil jeg komme tilbake til senere i kapittelet.

9.3: Identitet og merkevarebygging.

"Facebook appeals to a kind of vanity and self-importance in us, too. If I put up a flattering picture of myself with a list of my favourite things, I can construct an artificial representation of who I am in order to get sex or approval."

Tom Hodgkinson, The Guardian, 14.januar 2008.

Sitatet av den britiske filosofen Tom Hodgkinson er hentet fra en relativt skeptisk og humoristisk artikkel der han ironiserer sosiale medier, og de mulighetene en har der for konstruksjon av en ny online identitet. Sosiale medier kan potensielt ses på som det foreløpig siste og mest utslagsgivende leddet innen digitaliseringen, i alle fall når det gjelder det sosiale aspektet, fordi det rett og slett har skapt en ny arena for sosialisering. De sosiale mediene har blitt en digitalisert og abstrakt versjon av samfunnet, som ligger utenfor vårt sansefelt, men som blir til via vår lesning og skriving av en kombinasjon av tekst, bilder og video. Med andre ord har alle nå mulighet til å skrive sin egne offentlige selvbiografi. Muligheten til å ta kontroll over sitt offentlige image. Eller «construct an artificial representation of who I am in order to get sex or approval» som Tom Hodgkinson skriver.

Det mest umiddelbare poenget med å inkludere en diskusjon rundt sosiale medier i en masteroppgave som dreier seg omkring temaet opplevelse av selvspill i fjernsynsfiksjon er mulighetene for iscenesettelse. Via sosiale medier har alle mulighet til å definere en

identitet som blir kommunisert og kringkastet via det sosiale nettverket som den er knyttet til. En kan skreddersy sitt selvbiografiske image for å kunne iscenesette seg selv slik en selv ønsker. Vi kommuniserer det selvbiografiske imaget via våre preferanser, våre ytringer, våre vitser osv.

Sistnevnte gjelder da følgelig også stjerner som i stedet for å måtte belage seg på at alle fragmentene av den polysemien som utgjør den private siden av deres dualitet nå i større grad kan ta kontroll over hva som blir formidlet. I tillegg blir det formidlet direkte i stedet for indirekte, noe som vil gi en 1 til 1 opplevelse hos seerne/fansene/publikummet som i større grad vil kunne oppleves som gjensidig og symbiotisk enn om de leser annenhånds referater fra stjernenes liv. Dette innebærer også den store fordel at de kan omgå media og kommunisere direkte og "ufiltrert" ut til sitt publikum. Skuespillere som aktivt benytter seg av sosiale medier til å kommunisere sitt selvbiografiske image vil, om de er dyktige i sin bruk, oppnå økt eksponering i tillegg til at de da selv kan kontrollere eksponeringen til en viss grad. Dette vil gjøre godt for deres karrierer og bidra til å iscenesette dem selv som medievante personer som har godt grep om og forståelse for sin samtid. Med andre ord vil det potensielt kunne gi dem økt kredibilitet og høyere anseelse. I tillegg til dette kan en slik selvkontrollert eksponering/kommunikasjon av utvalgte deler av selv potensielt gi en økt følelse av privatliv ved at en bygger en slags vegg mellom seg selv og omverdenen av biter av informasjon som skal tilgjengeliggjøres. Men det kan også gå galt dersom stjernen gjør feilvurderinger og mister kontrollen på informasjonen som har blitt formidlet.

Denne muligheten til å kommunisere direkte har blitt tatt i bruk av profesjonelle aktører som tidligere nevnte HBO og mange andre. Ved å like HBO eller f. eks *Entourage* og *Curb your enthusiasm* på Facebook vil en få informasjon og oppdateringer fra disse samlet i samme informasjonsstrøm som oppdateringer, bilder, lenker og annet som ens venner deler med sitt nettverk. Det samme gjelder sosiale nettverk som f.eks Twitter og Instagram, selv om sistnevnte for det meste handler om bilder.

Men selv om det i forbindelse med distribusjonskapittelet var interessant å se hvordan merkevarebyggingen til HBO har fungert i lys av dette er det ikke HBOs egen Facebook-

side som er mest interessant, ei heller de ulike serienes sider, men karakterenes. Dette er selvfølgelig grep som er gjort i forbindelse med markedsføring, men det er likefullt interessant. Med et teoretisk fundament som slekter på marxistisk tankegang, vil en kunne se på det slik at all kunst skal speile det samfunnet en lever i (Beardsley 355:1966), noe som gjør det naturlig for kunsten å inkorporere selvspill i større grad enn tidligere. I tillegg vil det også være naturlig at kunsten tar steget ut i sosiale medier dersom en stor del av samfunnets sosialisering finner sted i sosiale medier. Med andre ord burde det ikke komme som noen overraske å møte på en fiktiv karakter på dette ikke-stedet av et sted.

9.4: En ny arena for kunst.

På mange måter kan sosiale medier omtales som non-place, kanskje i større grad enn studiosettene til bl.a situasjonskomedier som jeg nevnte i det foregående kapitlet om sjanger. Om et non-place er et sted som er optimalisert for at vi skal manøvrere oss så motstandsritt som mulig (Augé 1995:78), og et sted som er så pregløst at kun det praktiske innholdet som er tilrettelagt aktivitetene på stedet er det ikke vanskelig å rette tankene til sosiale medier. Sosiale medier kan ses på som en platform for sosialisering der vår ønskede fremstilling av oss selv lettest mulig skal kunne gli gjennom for å oppnå det ønskede målet som er den ønskede selvrepresentasjonen. Men i tillegg til målet om selvrepresentasjon så skal en også via denne selvrepresentasjon interagere kommunisere med andre som er i ens sosiale nettverk. Slik som en flyplass eller en motorvei har som mål å frakte passasjerer så raskt og sømløst som mulig avgårde til destinasjonen, eller et kjøpesenter eller en netthandel har som mål å lede kunden gjennom handleturen mest mulig effektivt, har sosiale medier som mål å legge tilrette for at brukernes selvrepresentasjon skal kunne kommunisere med andre brukers selvrepresentasjon enklest mulig. Det handler rett og slett om steder som ikke skal ha annen funksjon en deres funksjon, og dermed er nedstrippet for så mye distraherende hindere som mulig.

Augé hevdet riktignok at non-place og dets fokus på bl.a den strømlinjeformede kommunikasjonen undertrykker identiteten (Auge: 1995:77), men sett i sammenheng

med sosiale medier vil jeg hevde at dette ikke er helt holdbart. Dette strømlinjeformede stedet åpner for at en potensielt kan – ikke må – kommunisere ens egen idé om ens egen identitet.

I følge Don Ihde vil en i fenomenologien si at ulike typer kunst er øvelser i de ulike kunstartenes variasjon og som utforsker mulighetene innen sin gren. (Ihde 2000) Det er ikke vanskelig å se på film og TV og ha denne tankegangen, selv om det ikke vil være like rett frem som ved f.eks billedkunst og musikk som vil utforske henholdsvis det visuelle og det auditive. (Ihde, 2000:144) Filmer og TV-serier vil ikke bare kunne utforske både det visuelle og det auditive i og med at det er et audio-visuelt medium, men det vil også utforske det fortellende. Dette er lett å akseptere at TV-serier kan plasseres innenfor denne tankegangen, men det oppstår et problem her straks TV-seriene sprer sin fortelling ut via andre medier enn TV-seriene. Hva skjer med TV-serien når den tar steget ut i sosiale medier og lar karakterene kommunisere og agere på lik linje med ordinære mennesker via de samme kanalene? Når karakterene har egne blogger og twitter- og facebook-kontoer har TV-serien brått tatt steget ut i en annen arena, en arena som på mange måter kan kalles et non-place. Om det så er slik at TV-serien tar et steg ut i enda et utforskningsfelt vil det si at det er enda en dimensjon ved seernes opplevelse av serien som blir utforsket, slik at det da potensielt vil kunne påvirke seernes totale opplevelse av TV-serien. Når det legges til et nytt utforskningsfelt vil dette også potensielt bety et skifte i den indre dynamikken mellom det øvrige feltene, spesielt dersom det nye feltet har en tettere forbindelse med enkelte av kunstfeltene.

Når TV-serier tar i bruk sosiale medier som en et ledd av utforskningen av et nytt felt av TV-serienes kunstneriske potensiale og spillerom, er det noe relativt spesielt som oppstår når serienes utforskningsfelt møter vår sosiale arena. Kunstens spillerom er utvidet til et felt som fungerer som en sosial arena og møteplass for seerne. Et godt eksempel på dette er *Entourage* sin bruk av Facebooks fan-sider som et ledd av sin markedsføring som du kan se illustrert i bildet nedenfor.



Bildet er et skjermbilde fra Facebook som viser Johnny "Drama" Chase, en av hovedkarakterene i *Entourage*, sin statusoppdatering. Statusoppdateringen kommer til alle som "Liker" og dermed følger hans Facebook-side, og den blir publisert direkte i publikums real tid, og den gir publikum muligheten til å "like" og kommentere statusoppdateringen hans. Statusoppdateringen består av karakterens planer for helgen og fremstår som svært hverdagslig, og det er på mange måter ikke vanskelig å se for seg dette som en statusoppdatering til en reell person. Det står til og med spesifisert at oppdateringen er skrevet via en mobiltelefon. Problemet er bare at det ikke er en reell person. Det er en fiktiv karakter som agerer på en sosial arena knyttet til vår virkelighet og vår tid og klokke – ikke seriens klokke og interne tidslogikk. Karakterens og fiksjonens real tid blir med et den samme real tiden som seerne. Det foregår med andre ord en interaksjon mellom karakteren og seerne på tvers av fiksjonen og virkeligheten.

Et møte på det abstrakte ikke-stedet der en relativt stor del av den menneskelige sosialiseringen finner sted pdd.

Dette inntoget av fiktive karakterer som opptrer som reelle personer via sosiale medier kan også sees på som en performance, noe som innebærer at en kan trekke tråder til performance-kunsten. Performance definert som en handling og utføring (XXXX:XXXX), og rettet mot et publikum. Det å skrive denne statusoppdateringen er en handling gjort mot et publikum bestående av de som «liker» Johnny «Drama» Chase sin Facebook-side. Intensjonen bak den tidlige sjokkartede performance-kunsten var å bryte ned barrierene mellom publikummet, kunsten og kunstneren. «Johnny Dramas» performance er på ingen måter sjokk-artet, men den begir seg ut på noe av det samme. Den bryter barrieren mellom kunsten og publikummet, men kunstneren selv fremtrer ikke som person her. En digital eller abstrakt performance via sosiale medier har ikke en fysisk tilstedeværelse. I stedet for å fri til sansene frir den i større grad til fantasien og innbilningskraften som en benytter seg av som leser og i forbindelse med gap filling (Currie 1995:391).

9.5: Medierevolusjon, selvspill og økt bevissthet.

Om det så er slik at vi har vært gjennom en medierevolusjon, hva innebærer det for selvspillets potensielle påvirkning på hvordan seere opplever fiksjonen i TV-serier? I oppgavens innledning skrev jeg at jeg anser

"The medium is the message" hevdet Marshall McLuhan i sin tid. Selve grunnidéen bak dette slik jeg skrev innledningsvis er den at mediet, med en medfølgende medierevolusjon, former vårt sett å tenke på. Om vårt sett å tenke på er endret vil det igjen påvirke måten vi erfarer ting og tar til oss informasjon. (Packer, Randall 2001:125) I denne konteksten er det da hensiktsmessig å stille spørsmål om hva det er i denne endringen som potensielt vil kunne ha noen påvirkning på opplevelsen av selvspill og fiksjonen i TV-serier?

Den første faktoren som kommer til tankene er muligheten for selvrepresentasjon via sosiale medier sett i kombinasjon med stjerner som ufullendte mennesker. Om en har

anledning til å følge og ha interaksjon med stjernene som en del av det samme sosiale nettverket som en selv er en del av, vil dette da kunne ha noen påvirkning til opplevelsen av stjernene som stjerner? Vil stjernene bli mindre paradoksale og mer fullendte og ordinære mennesker? Vil det faktisk at vi er tilstede i samme rom som – riktig nok et abstrakt og digitalt rom – stjernene til samme tid endre vårt forhold til stjerner, og da som følge av det endre hvordan vi opplever selvspillende skuespillere?

Den andre faktoren er at om det er slik at TV-seriekarakterers inntog i sosiale medier, ved siden av andre markedsføringstiltak i samme kanal, vil kunne ha samme virkning som merkevarebyggingen av HBO og situasjonskomedien som sjanger: Det vil potensielt kunne bidra til å øke bevisstgjøringen rundt TV-seriene som fiksjonsprodukter. TV-seere og brukere av sosiale medier orienterer seg og forholder seg til en daglig virkelighet som er parallell til denne og bestående av tekst, bilder og andre former for informasjon. Dette må gjennom en stadig fortolkning og kategorisering mellom virkelighet, fiksjon og andre kategorier. Når en strøm av statusoppdateringer, bilde- og lenkedelinger og lignende kommer fra både virkelige og fiktive personer, vil det innebære at mottagerne vil være nødt til å inngå i en avtale om fiksjon, slik Currie definerte det (Currie 1985:391), i et mye hyppigere tempo enn når de setter seg ned for å se på en TV-serie, film eller lese en bok. Betyr dette at medierevolusjonen bidrar til en kollektiv økning av sjanger- og mediebevissthet, og at de lettere inngår en avtale om fiksjon til rett tid?

10: Det totale økosystemet – en oppsummering.

”Alt var bedre før” er et godt gammelt ordtak, og underveis i arbeidet med denne oppgaven har jeg sagt det til meg selv mer enn et par ganger. Om ikke alt var bedre før var det i alle fall en hel del mer oversiktlig og enkelt i film-, tv- og medieverdenen. Utviklingen har gått i rekordfart, og det er sentrale momenter i denne oppgaven som knapt nok var påtenkt i det jeg hadde min første forelesning i moderne fjernsynsfiksjon. Jeg støtte stadig på nye faktorer som måtte inn i oppgaven for å kunne tegne et så grundig bilde som mulig av TV-seernes totale opplevelse av TV-seriene, og det er ikke utenkelig at dette nye som jeg har skrevet om her er avlegs og utdatert om et års tid. Vi lever i en multitaskende verden der flermedialiteten er på god vei til å bli regelen snarere enn unntaket. I den internettbaserte TV-tilbyderen Netflix sine reklamekampanjer blir både datamaskin, nettbrett, smartphone og TV stilt opp for å vise hva man kan benytte seg av for å se på TV. For å se på TV som ikke leveres via hverken kabel-TV-nettet, parabol eller det digitale bakkenettet, men via internett. Dette alene er forvirrende nok når en begynner å tenke over det, og det trigget en hel rekke spørsmål rundt opplevelsen. Men for hvert spørsmålstegn som dukket opp kom det heldigvis frem svar som hjalp meg videre i min diskusjon.

10.2: Fordi du tror at det er ekte.

Larry David: "She's a great actress, but I think you want to go with an unknown with this part."

Jerry Seinfeld: "why?"

Larry David: "Because you believe that it's real."

Jerry Seinfeld: "What's real got to do with what we do?"

Curb Your Enthusiasm, episode 6, sesong 7.

Sitatet ovenfor fra *Curb your enthusiasm* er hentet fra episode 6 av sesong 7 der Jerry Seinfeld og Larry David diskuterer hvem som skal spille rollen som kona til George Costanza (som er basert på Larry David) i den fiktive gjenforeningen av Seinfeld i *Curb your enthusiasm*. I dette tilfellet handlet det ironisk nok ikke om selvspillende skuespillere, men det velger jeg å se bort i fra og fokuserer på uttalelsen: «*Because you*

believe that it's real»/ «Fordi du tror det er ekte». Dette sitatet fører tankene mine tilbake til Gregory Curries redegjørelse for hva fiksjon er og hvordan det fungerer. Det mest essensielle i hans redegjørelse er at seeren skal bruke sin fantasi og innbille seg fiksjonen (Currie 391:1985), og det engelske uttrykket han benytter seg av i den sammenheng er «make-believe». Som en kan se så deler det uttrykket ordet «believe», å tro/tro på, med sitatet fra *Curb your enthusiasm*. Det «Larry David» insinuerer i sitatet er at om en velger en ukjent skuespiller som ikke er kjent fra noe annet sted enn nettopp den rollen hun eller han skal tre inn i så vil det være lettere for seeren å tro på karakteren. Om en vender tankene tilbake til avsnittet i kapittelet om fiksjonen som omhandlet Alan Kays utsagn om at all kommunikasjon er en simulering av en idé og appliserer det på skuespillere vil en kunne se på skuespilleren som et medium som kommuniserer en abstrakt idé. Skuespilleren formidler en abstrakt idé om en karakter og en karakters handlinger på en fysisk og sansbar måte. Om karakteren er 100% fiktiv vil karakteren kommunisere nettopp dette ved å formidle sin plass i det universet der den hører til. Og om skuespilleren ikke tidligere er kjent vil det ikke være noen uintenderte assosiasjoner som kommuniseres til publikum. Assosiasjoner som kan trekke i andre retninger enn inn mot den spesifikke fiksjonen som TV-serien skildrer. Men spørsmålet er hva som skjer når denne spiller seg selv. Før jeg drøfter dette nærmere velger jeg å trekke frem min definisjon av selvspill fra tidligere i oppgaven:

Selvspill er en performance i dramatisert fjernsynsfiksjon der en velkjent person spiller en karakter/rolle som er basert på et predefinert selvbiografisk image der ens egen identitet med navn er tilknyttet

Om skuespilleren da er en velkjent person, eller eventuelt stjerne, som spiller en rolle som er basert på hennes eller hans selvbiografiske image med tilhørende navn, kan en da fremdeles si at den bakenforliggende idéen som skuespilleren kommuniserer er at karakteren er fiktiv? Og kommuniserer den også da den overordnede idéen om fiksjonen som 100% fiktiv? Nei. Selvspillende skuespillere bringer med seg en subtekst bestående av deres offentlig kjente selvbiografiske image, og de ville aldri blitt valgt til å spille i seriene om ikke det var for dette imaget.

Ut i fra disse avsnittene kan det være lett å tenke seg at det er en automatikk i det at en ukjent skuespiller gjør det lettere å tro på seriens fiksjon og inngå pakten om å tro på serien via ens innbilningskraft. Samtidig som selvspillende skuespillere potensielt vil kunne skape problemer for pakten. Men dersom en skal følge Gregory Curries teorier om fiksjon vil begge deler være feil. Når en seer skal ta til seg fiksjonen inngår pakten på forhånd, og seerens inneforståthet med at dette er fiksjon er allerede tilstede uavhengig av hvor ukjent eller kjent skuespilleren er. Utenomforstående assosiasjoner har ingen betydninger fordi pakten allerede er inngått. Og om en tenker på John Ellis sin tanke om at en stjerne fungerer som en invitasjon til fiksjonen kan en faktisk si at en kjent skuespiller faktisk kan forsterke pakten.

Men hva med spørsmålet knyttet til selvspillende skuespillere? Innen skjønnlitteraturens fiksjon kan det også være innslag av elementer fra den virkelige verden som er sammenvevd med det fiktive, på lik linje som i fjernsynsfiksjon. I følge Gregory Currie skal leseren i disse tilfellene likestille det fiktive og det reelle med hverandre, slik at begge blir behandlet av den samme fantasi som leseren benytter seg av for å kunne imøtekomme fiksjonen. Med andre ord skal publikummets pakt også gjelde de selvspillende skuespillerne. Publikummet er i et modus der fantasiens innbildningskraft er bygger opp om troen på fiksjonen allerede, og hvorvidt skuespillerne er selvspillende vil da etter min lesning av Currie ha like liten betydning som reelle byer og plasser som er inkludert i fiksjonen.

10.3: Fra kringkasting til nye ritualer.

Kapittelet der jeg drøftet inntoget av nye distribusjonsflater ble avsluttet med et spørsmål. Jeg stilte meg selv spørsmål om hvorvidt TV-serier på lik linje som reproduksjoner av kunstverk kan sies å miste det Her og Nå-momentet som Walter Benjamin hevdet at manglet fra reproduksjoner. (Bale, Bø-Rygg 2008:216) Svaret på dette er både ja og nei. Om en ser på det på et tradisjonelt vis slik at TV-serier er noe som er skapt for TV og som da med andre ord er skapt for kringkasting vil det ikke være helt feil å si at det mister en del av sitt Her og Nå-moment. Det mister noe av det momentet fordi det er skapt til å kringkastes. Det skal ses på som en del av et kringkastingsrituale som er en handling der et stort fellesskap av et publikum ser på dette samtidig. De ser på dette Her og Nå. De opplever det samme Her og Nå. Om en ser

på TV-seriene via streaming, nedlastet fil, DVD eller BlueRay løsriver en seg i stor grad fra dette ritualet.

Samtidig kan en se det slik at seerne har begynt å lage seg nye ritualer ved å se serier på nye måter. I stedet for å se en ukentlig episoде har seerne nå mulighet til å benke seg foran skjermen og ser flere episoder på rad. Hele sesonger kan ses i ett, som om en så en hel veldig lang langfilm. I 2013 ser vi at aktører som film og TV-streamingtjenesten Netflix har begynt å tilpasse sitt tilbud til denne tjenesten ved å lansere hele nye sesonger av serier som *Arrested Development* og *House of Cards*, som de også produserte, på en og samme dag. På den måten blir alle sesongens episoder gjort tilgjengelig for seerne samtidig. Dette er riktignok noe som er helt nytt, og det er foreløpig for tidlig å si noe om hvorvidt dette vil spre seg til andre distributører av TV-innhold.

10.4: Samme tid, samme sted – seernes bevisstgjøring

TV-serier og deres inntog inn til sosiale medier for markedsføringens skyld har som jeg skrev resultert noen svært interessante tilfeller av utspredelse og utstrekking av fiksjonen. Eksempelet med Johnny "Drama" Chase fra *Entourage* virker ved første øyekast ikke som noe dypt sensasjonelt. Det kan fremstå som det det nettopp er: markedsføring av serien i håp om å selge mer DVDer og lignende. En påminner til seriens fans om at selv om serien er kansellert og det ikke produseres flere episoder¹⁸ så eksisterer fremdeles serien. De ønsket å minne folk på at serien ikke har blitt borte selv om den ikke går på TV, men at de nå kan kjøpe den på DVD og se den på nytt og på nytt, om de skulle ønske dette. Men det er ikke dette som er interessant. Som det ofte kan være når en kommuniserer en ting så kan en ende opp med å kommunisere noe helt annet også. Det *Entourage* gjorde ved å skrive den relativt harmløse og hverdagslige statusoppdateringen til Johnny "Drama" Chase var å forlenge fiksjonen til dags dato. Samtidig åpnet for videre fortolkning av hvordan dagen hans ville kunne utarte seg for de personer som er en del av det sosiale nettverket som Johnny "Drama" Chase på Facebook. Det vil bli sat i gang en gap filling-prosess hos de som ser

¹⁸ Det foreligger riktignok planer om å spille inn en *Entourage* film, men innspilling har pdd ikke blitt påbegynt.

statusoppdateringen, slik at de fyller inn hullene rundt oppdateringen slik de gjør i tomrommene i TV-serien. (Allen XXXX:104). En prosess som benytter seg av fantasiens innbilningskraft, den samme som benyttes av lesere av skjønnlitteratur. (Currie 1985:391)

Men selv om det at historien ble vekket til live igjen i folks fantasier er interessant nok i seg selv er ikke dette alle sider av saken. Historien om Johnny "Drama" Chase og de andre karakterene i *Entourage* ble med ett vekket til live igjen på samme sted som folk flest kommuniserer og lever ut fortellingene om sine liv, og det parallelt. Ved at historien ble gjenåpnet på Facebook, et abstrakt og digitalt sosialt nettverk, møteplass og ikke-sted – eller non place – tok historien en brå vending inn til en realitet og et sted der realiteten speiles og mennesker "oppholder" seg. Historien fant med andre ord veien fra fiksjonen på andre siden av skjermen, og inn til den tekst- og bildebaserte realiteten og stedet vi kaller sosiale medier.

Med dette så foreligger det på mange måter enorme muligheter for forvirring. Og bare for å legge til litt ekstra forvirringspotensiale så er det også vanlige at skuespillere og stjerner oppretter slike sider for seg selv som en også kan følge. Vi sitter altså da muligens med et sosialt sted bestående av pur informasjon fra et sosialt nettverk bestående av venner, bekjente, stjerner, fiktive personer og rene markedsføringskanaler.

Se for deg at du gikk langs gaten og fiktive personer dukket opp ved siden av deg. Tenk om du satt på bussen og ved neste stopp kom en 100% fiktiv person på som satte seg ned ved siden av deg. En kan dra parallell til en tur til Disney Land. Når en går rundt i Disney Land er du i en virkelighet som på alle måter er vår virkelighet, men du blir omringet av Disney-karakterer og kulisser. Grunnet ens forståelse for settingen og gjenkjenning av kostymer som nettopp kostymer klarer en å gjøre rede for hva det er som foregår. Hva som er reelt og hva som ikke er det. En lignende prosess er en nødt til å gjennomgå for å ikke tro at Johnny "Drama" Chase faktisk sitter og skriver om sine planer for dagen fra en mobil som er stilt til å følge samme reelle tid som vi følger i virkeligheten. Samme tid, samme sted, men likvel ikke helt like vel. Men likevel så er det godt mulig at en annen reell stjerne legger ut et bilde av hva som skal spises til frokost.

Denne bevisstgjøringen på å skille det fiktive fra det reelle kan sees på som en ekstensjon av den effekten jeg skrev at HBOs merkevarebygging har hatt. Det handler om en bevisstgjøring av produksjonsrammene, fiksjonen og skillet mellom realitet og fiksjon. Når sosiale medier tilrettelegger for en tettere sammenblanding enn noen gang tidligere blir en nødt til å ha et enda mer bevisst forhold til fiksjonens rammer og dens betingelser.

Dette bør også sees i sammenheng med den fragmenterte naturen av medielandskapet som jeg nevnte innledningsvis i dette kapittelet. Vi har pdd flere muligheter for å se TV når vi vil, hvor vi vil og hvordan vi vil enn vi noen gang i historien har hatt. Om jeg hadde ønsket kunne jeg ha hatt et lite vindu av VLC-videoavspilleren på min laptop oppe samtidig som jeg skriver denne teksten. Eventuelt kan jeg streame TV-serier via Netflix sin iPhone applikasjon og projisere det på veggen via en tilkoblet prosjektor – noe som riktignok medfører risiko for at SMS- eller epost-varsler dukker opp på veggen sammen med bildene fra serien. Jeg vil hevde at vi til tross for disse tingene har et mer aktivt forhold til erfaring av TV-serier enn vi noen sinne har hatt som følge av de teknologiske nyvinningene, spredningen på tvers av formater og TV-serienes opphøyde status. I tillegg vil denne sammenblandingen av innslag fra ens eget liv kunne stille seg som motsetninger til fiksjonen som bidrar til å forsterke bevisstgjøringen av fiksjonen som fiksjon.

Jeg hevder med andre ord at den teknologiske utviklingen har samme type virkning på seernes relasjon til fiksjonen som situasjonskomedien – som er hovedsjangeren til *Curb your enthusiasm* og *Entourage* – har til opplevelsen av seg selv som sjanger.

Situasjonskomediens slektskap med vaudeville og standup med medfølgende publikumstradisjon bevisstgjør seerne på at dette er laget for et publikum. Dette er fortellere som har en fortelling å fortelle, og som benytter seg av et sceneaktig studio til å fortelle dette foran kamera. Mitt navn på kapittelet om sjanger var "Sjanger som opplevelsesguide", og det er på mange måter nettopp det jeg mener sjanger er. Sjanger veileder seerne til hvordan de skal oppleve TV-serien. Sjangeren forteller hva som er naturlig å forvente, og hva som er unaturlig å forvente ut i fra de sjangerkonvensjoner og tradisjoner som ligger til grunne for sjangerforståelsen. Fra teaterets sal til

situasjonskomediens studio med "a live studio audience" og et temmelig standardisert layout for hovedpersonens hjem, som da er stedet der meste parten av handlingen foregår. Med andre ord så har situasjonskomedien som fortellende sjanger en tradisjon for å befestе fiksjonen og dens selvstendighet ved å hele tiden fremvise at dette nettopp er fiksjon. I stedet for å forsøke å overbevise seeren om at dette er troverdig og har noen som helst konnotasjon med virkeligheten sier den heller at dette er en fortelling, den er helt klart ikke sann, men det er innenfor disse rammene den blir fortalt.

10.5: Fra markedsføring til performancekunst.

Eksempelet med den fiktive *Entourage* karakteren Johnny «Drama» Chase sin hverdagslige statusoppdatering på Facebook utført via mobiltelefon viser fiksjonens inntog i et nytt kunstfelt. Facebook-sider som dette er laget med markedsføringshensikt, og på den måten kan en si at *Entourage* ved en tilfældighet snublet inn i et nytt kunstfelt. Ulike kunstarter fungerer som variasjoner innen grenens potensiale (Ihde, 2000:144) , og potensialet i sosiale medier er noe helt annet enn en TV-serie. Og på lik linje som en ikke kan forholde seg til opplevelsen av en tegneserieadaptasjon av en TV-serie som selve TV-serien, eller en TV-serie adaptasjon av en roman på samme måte som en forholder seg til romanen, kan en ikke forholde seg til denne statusoppdateringen på samme måte som TV-serien.

Jeg hevdet i forrige kapittel at denne statusoppdateringen kan sees på som et inntog til performancekunsten. Det vil i så fall innebære at *Entourage* går gjennom en transformasjon fra å være innhold presentert via et performativt medium, altså fjernsynet, til å selv utøve en performance. *Entourage* utfører nå en performance, definert som en handling og utøvelse. Dette er mulig om en anser sosiale medier som noe mer enn medier, nemlig som sosiale rom og sted. Her trakk jeg tidligere inn Marc Augés teorier om Non-place og appliserte det på sosiale medier. Non-place er da et friksjonsfritt sted tilrette lagt for gjennomstrømming av informasjon og transaksjoner, og sosiale medier er konstruert for at brukerne skal kunne kommunisere og sosialisere seg så friksjonsfritt som mulig. Og til tross for at det er et abstrakt sted forholder det seg til brukernes geografiske tidssone, og den forholder seg også tildels til en lineær tidslinje slik mennesker opplever den fysiske verdenen. Den handlingen og utøvelsen

som blir utført er også lik den som vanlige mennesker utfører via sosiale medier. Den interaksjonen det trigger i form av kommentarer til den fiktive karakteren som om det var en ekte person, viser aktiv bruk av den fantasien og innbilningskraften som Gregory Currie hevder er essensiell for fiksjon (Currie 1985:391). Responsen til den fiktive karakteren som om det var en ekte person er også interessant sett i sammenheng med performance-teori som sier at det er nødvendig for å eksistere. Ved å utføre denne performansen begynner *Johnny «Drama» Chase* å eksistere i en verden utenfor *Entourage*.

10.6: Konklusjon.

Før jeg avslutter med min konklusjon velger jeg ha et siste gjensyn av oppgavens problemstilling:

Hvordan påvirker de samfunnsmessige og teknologiske utviklingene verden har blitt utsatt for via sosiale medier samt utviklingen av TV-produsentenes nye distribusjonsmuligheter TV-seeres opplevelse av fiksjonen?

Etter å ha vært gjennom det jeg anser som de (pdd) mest essensielle faktorene for påvirkning av en seers opplevelse av fiksjonen sitter jeg ikke igjen med et enkelt svar. Men det hører på mange måter med oppgavens natur. På lik linje som web2.0 er dynamisk og fleksibel er også vi mennesker dynamiske og fleksible. Dynamiske og fleksible i den forstand at økt sjangerkunnskap potensielt vil kunne gjøre at det er veldig naturlig med selvspill i situasjonskomedien. I motsetning skulle en tro at selvspill i serier med en narrativ som i stor grad slekter på drama- og såpeserien og en visuell stil som slekter på filmen ville oppleves som svært unaturlig da dette er sjangere som ikke har som tradisjon å bevisstgjøre produksjonen og fiksjonen som fiksjon. Men seeres møte med fiksjon og den pakten de inngår ved starten av episode sørger for at de fortsetter å «tro». I tillegg vil seernes møte med den fragmenterte mediehverdagen, merkevarebyggingen knyttet til TV-seriene og deres produksjonsselskaper, den økte statusen og ikke minst sammenblandingen av fiksjon og realitet i de non place-aktige sosiale mediene sørge for en økt bevisstgjøring rundt fiksjonen. Jeg vil hevde at den økte

bevisstgjøringen rundt TV-seriene og alt knyttet til dem har kommet til et slikt nivå at en har et mer distansert og reflektert forhold til fiksjonen de presenterer enn noen sinne, noe som igjen medfører at inntoget av realitet i fiksjonen i form av selvspillende skuespillere har liten virkning i det store og hele. På en måte kan en hevde at disse faktorene gjør at seeren har lettere for å «tro» på TV-seriers fiksjon nå enn noen sinne tidligere, og at dette i kombinasjon med den mangefasetterte distribusjonen bidrar til estetisk opplevelse av høyere karakter. Ritualet er ikke det samme, men handlingsleddene er fler, og i en Dewey-tradisjon kan dette bety en opphøyd estetisk opplevelse.

Men hva med det foregående kapitlets avsluttende spørsmål vedrørende Seth Green-opplevelsen der jeg ikke klarte å skille mellom den fiktive og den reelle Seth Green? En kan muligens peke mot at Seth Green går inn under stjerne-kategorien stjerne som profesjonell. Altså stjerner som primært har gjort seg kjent som skuespiller innen en bestemt sjanger og en bestemt type karakter, slik at jeg ikke kjente til ham i noen særlig grad utenom dette. Noe som fører meg til den konklusjon at jeg ikke utelukker muligheten for å gå på en Seth Green-tabbe igjen, uansett for reflektert og bevisst forhold jeg vil oppnå til fiksjonen i takt med den videre teknologiske utviklingen.

Litteraturliste

- Red. by Robert C. Allen, Channels of Discourse, Reassembled. Television and contemporary criticism. Second edition, Routledge, London 1999.
- Don Ihde, Experimentell Fenomenologi, 2000, Daidalos, Göteborg
- Audun Engelstad, Fortelling i film og TV-serier. Analyse av Dramaturgi og visuell utforming, Abstrakt Forlag, 2004, Oslo.
- red. Leo Braudy og Marshall Cohen Film Theory and Criticism, Oxford University Press, New York, 2004
- Marc Augé, Non-places. Introduction to an anthropology of supermodernity, 1995, Verso, London.
- red. Rune Gade og Anne Jerslev, Performative Realism, Museum Tusculanum Press, 2005, København
- red. Christine Gledhill & Linda Williams, Reinventing Film Studies, 2007, Hodder Arnold, London
- Espen Ytreberg, Selvspill i radio. Mamarazzis ukonvensjonelle populærjournalistikk, Unipub, Oslo, 2002,.
- Red. Sean Redmond, Su Holmes, Stardom and celebrity: A reader, Sage, Los Angeles, 2004
- James Baker, Teaching TV Sitcom, BFI Education, London, 2003
- Larry Shiner, The Invention of Art, University of Chicago Press, 2001, Chicago
- red. Lynn Spigel, Jan Olsson, Television after TV: Essays on a medium in transition, Duke University Press, Durham, 2004
- red. Glen Creeber The Television Genre Book, , 2011, British Film Institute, London
- Gregory Currie, «What is fiction» i The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 43, No. 4, 1985, Wiley Blackwell
- Curb Your Enthusiasm, HBO, sesong 1-8, 1999 – 2011.
- Entourage, HBO, sesong 1-6, 2004-2011.
- Ytreberg, Espen, (espen.ytreberg@media.uio.no) (2011, 5.april) «Re: Spørsmål ang. selvspill fra masterstudent» Epost til Ishak, André Jamal (andre.j.ishak@gmail.com)

- Digitaldatao Store Norske Leksikon [Online], Tilgjengelig:
<http://snl.no/digitaldata> [2013, 31. mai].
- David Lynch intervju om iphone:
<http://www.youtube.com/watch?v=wKiIroiCvZ0> [2013, 31. mai]

